PC WORLD VIETNAM 05.2008 54

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌ... ...ÔNG NGHỆ T... ...H PHỐ HỒ CHÍ MINH CHUYÊ...

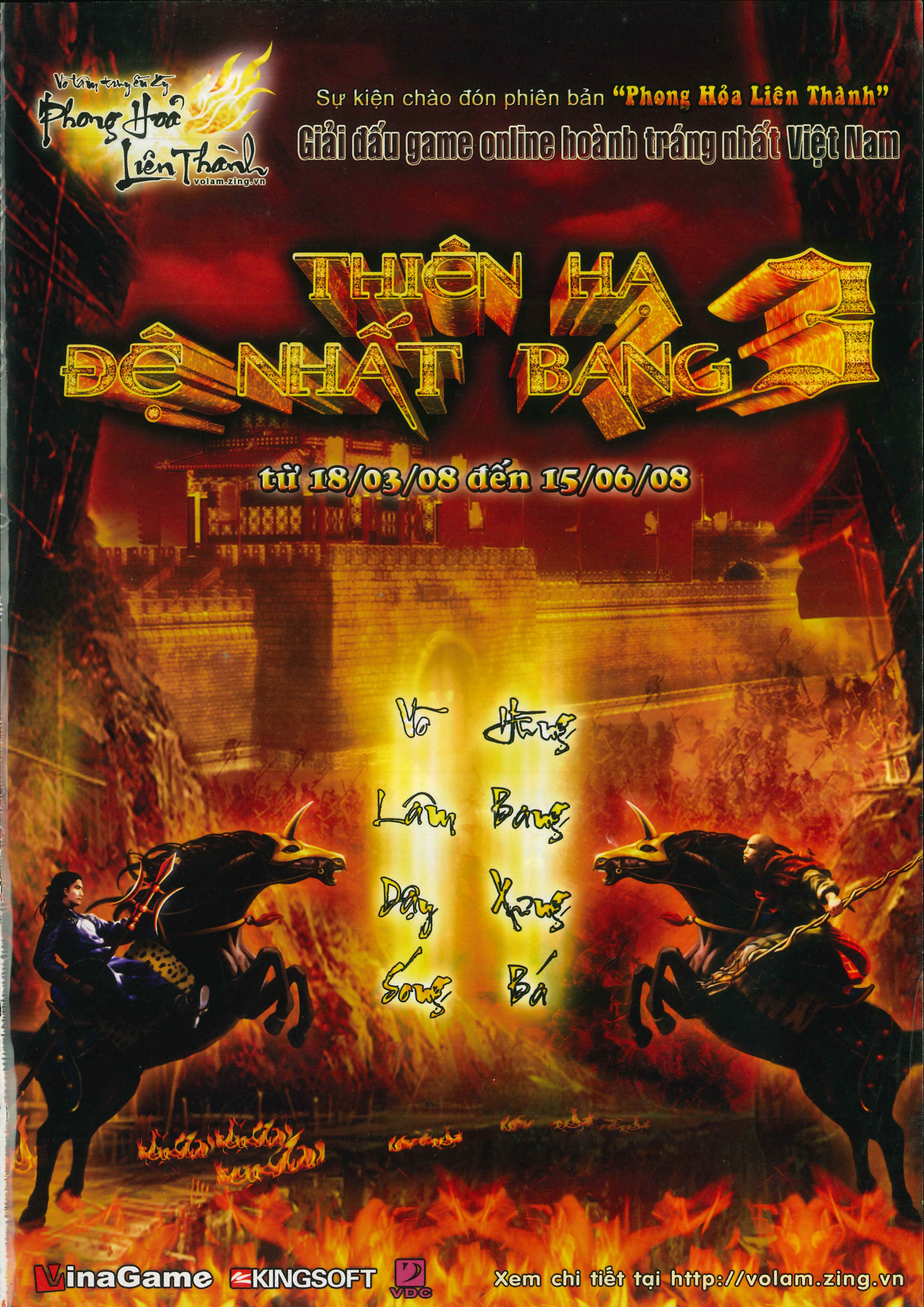
QUEST & AWARD...

MARIO KART VÒNG ĐUA SÔI ĐỘNG

Thế Giới Game

Giá: 14.000 đồng

Cuộc thi tìm hiểu ASUS Tr.75


Võ lâm trung ên kỳ
Phong Hoả Liên Thành
volam.zing.vn
Sự kiện chào đón phiên bản "Phong Hỏa Liên Thành"
Giải đấu game online hoành tráng nhất Việt Nam
THIÊN HẠ ĐỆ NHẤT BANG 3
từ 18/03/08 đến 15/06/08
Võ Hùng
Lâm Bang
Dậy Xung
Sóng Bá
VinaGame
KINGSOFT
VDC
Xem chi tiết tại http://volam.zing.vn

THÁNG 05.2008 - SỐ 54

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh, Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân, Đặng Thanh Bình, Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa, Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

26 Warriors Orochi – Chiến binh Orochi
28 Command & Conquer 3: Kane's Wrath – Sự trừng phạt của Kane
31 Seven Kingdoms: Conquest – Chinh phục
32 Spandex Force – Anh hùng xứ Vigilance
33 Condemned 2: Bloodshot – Ác mộng chưa dứt
36 Dark Sector – Vùng Tuyệt Mật
39 Viking: Battle For Asgard – Trận Chiến Thần Thánh
40 Fifa Street 3 – Bóng đá ngẫu hứng
42 Uncharted: Drake's Fortune – Kho báu của Drake
46 Naruto Ultimate Ninja 3 – Ninja nhí tranh tài
48 Worms A Space Oddity – Cuộc chiến của những chú sâu
50 Mario Kart WII – Vòng đua sôi động
54 Endless Ocean – Khám phá đại dương xanh
55 Nanostray 2 – Sứ mệnh liên hành tinh
56 Ninja Gaiden Dragon Sword – Rồng đen tái sinh
58 Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring Of Fates – Huyền thoại tinh thạch

DÒNG CHẢY GAME

6 Top 50 nhà phát triển game đứng đầu thế giới năm 2007: Trẻ còn hơn không
6 Soulcalibur IV vung kiếm
7 The Sims lập kỷ lục mới
8 Đại diện thể thao điện tử tham gia rước đuốc Olympic Bắc Kinh 2008
9 Tin nước ngoài
11 Warhammer Online bản quyền sẽ về Việt Nam
11 Ra mắt trang Replays tại Việt Nam
12 Tin trong nước
16 Chuyên nghiệp hay phong trào
18 Miếng bánh casual game và đồng Vcoin
20 Đồ họa game trong chương trình thạc sĩ
22 Starcraft - quá khứ và tương lai
25 Garena.esport.vn - khởi nguồn giải đấu quốc tế

NEW
PLAYSTATION 3 40GB
www.maydientu.com
PSP Slim
NEW
NEW
360
HDMI Port
NEW
Wii Fit
GIÁ TỐT NHẤT
HALO SHOP
www.maydientu.com
82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.maydientu.com - daiminhvn@gmail.com

SẮP PHÁT HÀNH

60 Numen: Contest of Heroes – Cuộc chiến giữa các vị thần

62 Prototype – Vật thí nghiệm

63 Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy – Bí Mật

64 Tomb Raider Underworld – Cách cổng địa ngục

66 Bionic Commando – Biệt kích sinh học

68 Hellboy: Science of Evil – Khoa học tăm tối

70 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood – Hội hắc huynh đệ

72 Afro Samurai

72 Baja

72 Damnation

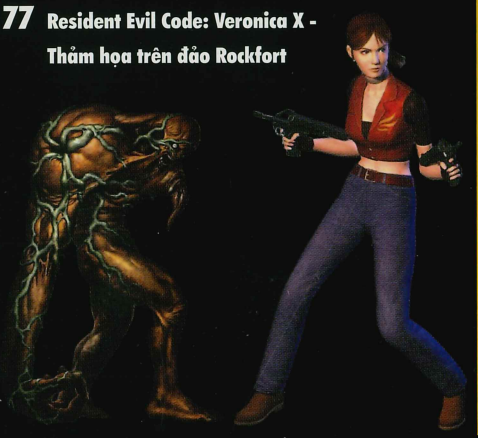
73 Dead Mountaineer's Hotel

73 Dimensity

73 Race Driver: GRID

GAME CŨ

77 Resident Evil Code: Veronica X - Thảm họa trên đảo Rockfort



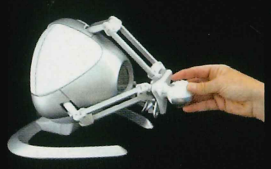
PHẦN CỨNG

80 Những thiết bị điều khiển kỳ quặc

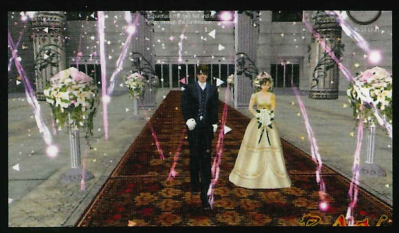
83 Loa máy tính - Tiếng sấm từ Logitech

84 Máy tính xách tay - Mang game ra đường

86 Bộ tản nhiệt cho VGA - Tản nhiệt "2 trong 1"



TRỢ GIÚP



87 Gỡ rối tơ lòng

88 Hỏi & đáp

SÂN GAME

89 Truyện Ngắn – Giá trị Ảo

91 Những bóng Game tội lỗi

93 Những Game chơi phối hợp hay nhất

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

Chiến Quốc
Loạn Thế Anh Hùng
www.chienquoc.com.vn
Thất Quốc Khởi Tranh
Anh Hùng Xuất Thế
Trò chơi trực tuyến nhiều người chơi
Miễn Phí Mãi Mãi
Teen cùng chiến quốc thống nhất trung nguyên
www.G02GAME.COM
SAIGON TEL
Telecom-ISP & Software Development
Saigontel Phát Hành Độc Quyền Tại Việt Nam

TOP 50 NHÀ PHÁT TRIỂN GAME ĐỨNG ĐẦU THẾ GIỚI NĂM 2007

TRỄ CÒN HƠN KHÔNG

Năm nay, dẫu có muộn màng, CMP Game Group, nhà tổ chức sự kiện Game Developer Conference hàng năm tại Mỹ - đã công bố lần đầu tiên danh sách xếp hạng hàng năm 50 nhà phát triển game (developers) đứng đầu thế giới.

CMP Game Group (CMPGG) cho biết bộ phận nghiên cứu thị trường đã tập hợp mọi thông tin, dữ liệu về tất cả các hãng phát triển game trên toàn cầu và lọc ra danh sách Top 50 Game Developers theo các tiêu chí cụ thể. Ngoài ra, CMPGG còn thực hiện các cuộc khảo sát trực tuyến.

Đối với từng nhà phát triển, CMPGG xem xét doanh số bán hàng tại các thị trường Mỹ, Anh và Nhật, số lượng game phát hành, điểm đánh giá trung bình của website Metacritic. Tất cả các hãng không có game phát hành trong 2007 đều bị loại khỏi danh sách xếp hạng này.

Nhật Bản tự hào với Nintendo - xứng đáng với vị trí số 1. Các trò chơi trên hai hệ máy DS và Wii đã mang lại cho Nintendo doanh thu liên tục không hề nhỏ và vị thế không ngừng tăng mạnh tại thị trường Nhật cũng như toàn cầu.

Còn Việt Nam? Có lẽ là một chút vui lây khi TURN 10 Studios với Forza Motor Sports 2 chiếm vị trí 30. Vâng, TURN 10 Studios - hãng phát triển có trụ sở tại Redmond, Washington, Mỹ, thuộc hệ thống Microsoft Game Studios không có gì liên quan đến Việt Nam cả. Tuy nhiên, công ty Glass Egg có trụ sở tại E-Town, TP.HCM đã đóng góp một phần không nhỏ cho Forza Motor Sports 2. Hãy tạm hài lòng với vai trò "người hùng vô danh" khi nền công nghiệp game của Việt Nam còn non trẻ.

Danh sách Top 50 Game Developers đếm ngược từ trên xuống:

50. BIG HUGE GAMES
(AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES, CATAN)
49. OBSIDIAN ENTERTAINMENT
(NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER)
48. CRYSTAL DYNAMICS
(TOMB RAIDER: ANNIVERSARY)
47. SUMO DIGITAL
(VIRTUA TENNIS 3, BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH)
46. TECMO
(NINJA GAIDEN SIGMA)
45. SPORTS INTERACTIVE
(FOOTBALL MANAGER, OUT OF THE PARK BASEBALL)
44. SEGA OF JAPAN
(MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES)
43. RETRO STUDIOS
(METROID PRIME 3: ECHOES)
42. MASSIVE ENTERTAINMENT
(WORLD IN CONFLICT)
41. AMAZE ENTERTAINMENT
(SHREK THE THIRD, THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT)
40. FIRAXIS
(SID MEIER'S PIRATES!, CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD)
39. EA UK STUDIO
(HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX, BURNOUT DOMINATOR)
38. PAWAPURO PRODUCTION
(MLB POWER PROS)
37. MAXIS
(THE SIMS 2: CASTAWAY)

SOULCALIBUR IV VUNG KIẾM

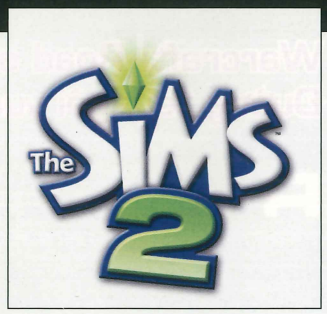
Thật không ngoa khi nói Soulcalibur IV là đại diện sáng giá nhất cho dòng game đối kháng của hãng Namco Bandai. Người hâm mộ đang nao nức chờ đợi cơ hội để thưởng thức những thay đổi mới của game như khả năng chơi trực tuyến, những đòn thế kết thúc đẹp mắt và sự xuất hiện của 2 nhân vật nổi tiếng: bóng ma Darth Vader (cho hệ PS3) và sư phụ Yoda (cho hệ Xbox 360). Ngoài ra, Soulcalibur còn có một chiến binh hoàn toàn mới và hãng phát triển cũng chưa đưa ra nhiều thông tin - Angol Fear.

Những game thủ đã quá "ám ảnh" về Soulcalibur IV giờ đây đã có thể "ăn ngon, ngủ yên", khi Namco Bandai chính thức xác nhận việc ra mắt Soulcalibur IV vào ngày 29/07/2008 tại thị trường Bắc Mỹ. Theo đó, game sẽ được tung ra dưới 2 phiên bản: bản thường và bản "xịn" (Limited Premium Edition).

Khách hàng mua bản đặc biệt sẽ sở hữu một cuốn truyện tranh miêu tả nội dung của game Soulcalibur IV và tài khoản đặc biệt để truy cập khu vực "dành cho khách hàng đặc biệt" của game. Theo nhà phát hành, phiên bản đặc biệt sẽ được bán lẻ với giá 79,99 USD.

36. CODEMASTERS SOUTHAM
(DIRT)
35. TOSE
(DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER, FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS)
34. LEVEL 5
(ROGUE GALAXY, JEANNE D'ARC)
33. BEENOX
(BEE MOVIE GAME, SPIDER-MAN 3 PC)
32. RELIC
(COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS)
31. TRAVELLER'S TALES
(TRANSFORMERS: THE GAME, LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA)
30. TURN 10 STUDIOS
(FORZA MOTORSPORT 2)
29. EA BLACK BOX
(SKATE, NEED FOR SPEED PROSTREET)
28. SCE STUDIOS SANTA MONICA
(GOD OF WAR II, CALLING ALL CARS)
27. NAUGHTY DOG
(UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE)
26. BETHESDA SOFTWORKS
(OBLIVION, THE SHIVERING ISLES)
25. REALTIME WORLDS
(CRACKDOWN)
24. EA LOS ANGELES
(COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS, MEDAL OF HONOR AIRBORNE)
23. NINTENDO EAD TOKYO
(SUPER MARIO GALAXY)
22. CRYTEK
(CRYSIS)
21. EA REDWOOD SHORES
(THE SIMS 2 EXPANSIONS, MYSIMS)
20. NEVERSOFT ENTERTAINMENT
(GUITAR HERO III, TONY HAWK'S PROVING GROUND)
19. HUDSON SOFT
(MARIO PARTY 8, MARIO PARTY DS)
18. EPIC GAMES
(UNREAL TOURNAMENT 3, GEARS OF WAR PC)
17. GAME FREAK
(POKEMON DIAMOND/PEARL)
16. SQUARE ENIX
(FRONT MISSION, FINAL FANTASY VII CRISIS CORE)
15. BANDAI NAMCO GAMES
(ACE COMBAT 6, BEAUTIFUL KATAMARI)
14. HARMONIX MUSIC SYSTEMS
(ROCK BAND, GUITAR HERO II)
13. 2K BOSTON
(BIOSHOCK)
12. UBISOFT MONTREAL
(ASSASSIN'S CREED, TMNT)
11. BUNGIE
(HALO 3)
10. BIOWARE
(MASS EFFECT, JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION)
9. EA TIBURON
(MADDEN NFL 08, NASCAR 08)
8. CAPCOM OSAKA STUDIO
(LOST PLANET: EXTREME CONDITION, MONSTER HUNTER FREEDOM 2)
7. INSOMNIAC GAMES
(RESISTANCE: FALL OF MAN, RATCHET & CLANK FUTURE)
6. KONAMI JAPAN STUDIO
(WINNING ELEVEN: PRO EVOLUTION SOCCER, DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE)
5. VALVE CORPORATION
(PORTAL, TEAM FORTRESS 2)
4. EA CANADA
(FIFA SOCCER 08, NBA STREET: HOMECOURT)
3. BLIZZARD ENTERTAINMENT
(WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE)
2. INFINITY WARD
(CALL OF DUTY 4)
1. NINTENDO
(BRAIN AGE 2, WII PLAY)

THE SIMS LẬP KỶ LỤC MỚI



Dòng game bán chạy nhất mọi thời đại lại lập kỷ lục mới. Theo hãng EA, dòng game mô phỏng đời sống The Sims đã bán được 100 triệu bản trên toàn thế giới, tính từ lúc bắt đầu phát hành vào năm 2000. Ngay từ phiên bản đầu tiên, The Sims đã được dịch ra 22 ngôn ngữ khác nhau và được bán rộng rãi trên 60 nước. Theo ghi nhận của New York Times, dòng The Sims đã mang lại hơn 4 tỷ USD cho nhà phát hành, trung bình EA thu được hơn 500 triệu USD/năm.

Phiên bản đầu tiên của The Sims là một tác phẩm kinh điển của "thiên tài" Will Wright, được phát hành cho hệ PC dưới thương hiệu Maxis của EA cách đây 8 năm. Thành công vượt bậc của The Sims khiến nhà phát hành liên tục tung ra hàng tá bản mở rộng, cả những bản chuyển đổi sang hệ console. Đến 2004, The Sims chuyển mình, phát triển nhằm bắt kịp xu hướng và kết quả: game thủ lại tiếp tục say mê với The Sims 2. Tiếp tục nhìn về tương lai rạng ngời, nhà phát hành cũng nhanh chóng tuyên bố về việc ra đời The Sims 3 trong năm 2009.

Theo EA, nếu 100 triệu bản game The Sims được trải dài từ New York đến Moscow thì cứ 7 nhà ở châu Âu có 1 bản The Sims, trong khi 3 nhà tại Mỹ có 1 bản The Sims.

Đại diện thể thao điện tử tham gia rước đuốc Olympic Bắc Kinh 2008

Tại Olympic Bắc Kinh 2008, các game thủ nổi tiếng của Trung Quốc và Hàn Quốc sẽ tham gia hành trình rước đuốc từ Hy Lạp về Bắc Kinh. Trong số này có 2 tên tuổi nổi bật của Warcraft là Sky – Li Xiao Feng, game thủ từng 2 lần vô địch WCG và Moon – Jang JaeHo, người đã làm mưa làm gió suốt năm 2007. Bên cạnh đó còn có 2 game thủ Starcraft hàng đầu của Trung Quốc là Pj - Sha Junchun và Leilei - Shen Lei.

Mặc dù thời gian và quãng đường cụ thể mà các game thủ này sẽ tham gia chưa được thông báo cụ thể, nhưng đây thực sự là một tin vui, một niềm tự hào cho cộng đồng thể thao điện tử. Điều này cho thấy thể thao điện tử đang dần khẳng định được vị trí của mình là một môn thể thao thực sự.

DTS 2008 – Giải đấu lớn của Đông Âu

Diễn ra tại Ukraine từ ngày 4 đến 6/4/2008, DTS 2008 quy tụ những đại diện xuất sắc nhất của khu vực Đông Âu và một số vị khách mời nổi tiếng đến từ Phần Lan và Đức.

Giải được chia thành 4 bảng đấu và chọn ra hai đội đứng đầu của mỗi bảng thi đấu tiếp ở vòng đấu sau với thể thức Singele Elimination (loại trực tiếp). Bất ngờ đã xảy ra ngay tại vòng bảng khi những đại diện mạnh đến từ Phần Lan là Roccat và Excello đã thi đấu không thành công và bị loại ngay từ vòng đấu bảng.

Trong khi đó, các đại diện của Đông Âu lại thi đấu hết sức thành công. Đại diện của nước chủ nhà Ukraine HellRaiser (HR) đã giành chức vô địch sau khi đánh bại đối thủ đến từ Nga – EYESports trong một trận chung kết đầy kịch tính với tỷ số 2-1 (14-16, 19-15, 16-10). Một đại diện khác của Ukraine là A Gaming đã giành giải 3 chung cuộc. Thông tin chi tiết về DTS 2008 có tại *www.esport.vn.*

Warcraft: Road of the King – Đường tới ngôi vua

Road of the King (ROTK) quy tụ 8 đội game hàng đầu trên thế giới tham gia tranh tài. Giải đấu này sẽ được tổ chức bởi Sgamers.com tại thành phố Vũ Hán, Trung Quốc, từ 30/4 - 3/05. Điều đặc biệt của ROTK là hệ thống card đã được đưa vào sử dụng. Có tổng cộng 6 loại card cho mỗi đội. Sáu card này không được "để dành" mà chỉ có giá trị sử dụng theo từng trận. Các loại card này gồm Split Card: thay đổi hình thức của game, từ Bo1 sang Bo3; Mirror Image Card: thay vì thi đấu 1vs1, game sẽ chuyển thành 2vs2; Charm Card: thay đổi map thi đấu thành map mà bạn muốn; Phase Shift Card: đổi game thủ mà bạn đã chọn với game thủ khác trong đội; Resurection Card: cho phép một thành viên đã bị thua được đấu lại; Anti-magic Shell Card: bằng việc sử dụng card này, một đội có thể phá tác dụng của card mà đối phương sử dụng trong trận.

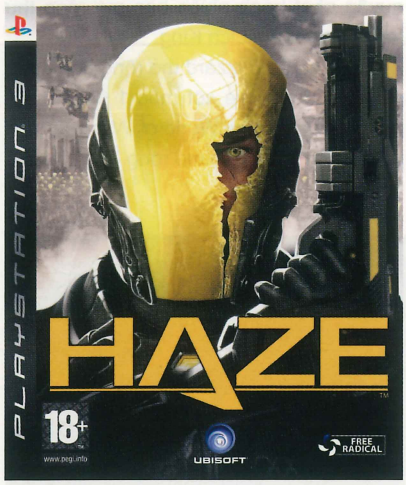
Asus Spring 2008

Asus Open, một trong những giải đấu quan trọng nhất của nền eSport nước Nga được tổ chức thường kỳ vào bốn mùa Xuân, Hạ, Thu, Đông với sự góp mặt của hầu hết những game "hot" nhất trong cộng đồng hiện tại như StarCraft, WarCraft hay CounterStrike.

Asus Spring 2008 sẽ diễn ra tại Moscow (Nga) trong 4 ngày là 17-18/5/2008 và 24-25/5/2008 với sự tài trợ của Asus, Intel cùng một số đối tác khác. Các nội dung thi đấu năm nay là Warcraft III: Frozen Throne, Starcraft Broodwar, Counter Strike 1.6 Masters, Counter Strike 1.6 Non-pro, FIFA 08, Dota Allstars. Tổng trị giá giải thưởng lên đến 1 triệu rúp.

HAZE SẮP TRÌNH DIỄN DEMO

Ubisoft đánh tiếng họ sẽ tung ra bản demo đầy đủ của trò chơi bắn súng Haze do Free Radical phát triển, trước khi phát hành bản chính thức vào ngày 20/5 sắp tới. Bản demo này sẽ dành riêng cho PS3 thông qua dịch vụ PlayStation Network vào đầu tháng 5, giới thiệu vài chi tiết về chiến dịch chơi đơn và hệ thống chơi trực tuyến phối hợp 4 người.



ENCORE HỢP TÁC CÙNG MICROIDS

Theo thỏa thuận mới, Encore sẽ được quyền phát hành toàn bộ các tựa game mới của Microids ở thị trường Bắc Mỹ, cùng một số tựa game phiêu lưu kinh điển như Still Life, Syberia, Amerzone và Dracula. Sự hợp tác này sẽ giúp tên của Encore xuất hiện trên các trò chơi đáng chú ý như Dracula 3: The Path of the Dragon, Still Life 2 và Nostradamus.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY LÊN LỊCH

Electronic Arts DICE công bố Battlefield: Bad Company sẽ ra mắt tại Mỹ vào ngày 23/6/2008, kèm theo đó là phiên bản Gold Edition của trò chơi bắn súng này.

Điểm nổi bật của Gold Edition là có những đoạn video chiến thuật mô tả cách chơi và những thủ thuật áp dụng trên chiến trường, bên cạnh những cảnh quay hậu trường. Sở hữu Gold Edition, game thủ cũng sẽ sớm được sử dụng 5 loại vũ khí độc nhất vô nhị, vốn chỉ được mở nếu người chơi đạt đến cấp độ cao trong phần chơi mạng.

PENUMBRA TIẾP TỤC MỞ RỘNG

Bản mở rộng Requiem của loạt game kinh dị Penumbra sẽ tiếp tục câu chuyện trong thế giới bị nhiễm trùng Tuurngait sau Overture và Black Plague. Đồng hành với Philip là những người bạn đã lâu không gặp, nhưng họ chưa thể gây được lòng tin...

Tin từ Paradox Interactive cho biết, Penumbra: Requiem sẽ chỉ xuất hiện dưới dạng tải về (phiên bản số) và được phát hành độc quyền thông qua GamersGate.

PLAYSTATION STORE ĐỔI MỚI GIAO DIỆN

Sony Computer Entertainment America vừa giới thiệu một cái nhìn mới và linh động hơn về PlayStation Store cho PS3. Hiện PlayStation Store phân loại theo các mục New Releases, Downloadable Games, View All By Title, Add-Ons, Demos, Videos, Themes & Wallpapers và Featured Items, giúp người dùng nhanh chóng truy cập, mua hoặc tải về những bản game, demo, trailer và các nội dung số có liên quan đến game cho PS3 thông qua PlayStation Network.

HAWX "MỌC CÁNH"

Tựa game không chiến đầu tiên mang thương hiệu Tom Clancy của Ubisoft, Tom Clancy's HAWX, hiện đang được phát triển tại studio Bucharest của hãng này. Những trận đánh lớn diễn ra vào năm 2012 sẽ sớm xuất hiện trên ba hệ máy PC, Xbox 360, PS3 vào mùa đông 2008.

SƯU TẬP SIMCITY

Những ai yêu thích SimCity sẽ có cơ hội sưu tập trọn bộ 5 trò chơi của dòng game này, bao gồm SimCity Societies, SimCity Societies Destinations, SimCity 4, SimCity 4 Rush Hour và The Sims Carnival SnapCity. Bộ sưu tập mang tên The SimCity Box, sẽ được bán với giá 39,99USD vào tháng 6 năm nay.

MASS EFFECT CHUẨN BỊ "SÁT" PC

Tin buồn cho những game thủ có PC tầm trung: theo thông tin từ diễn đàn chính thức của Mass Effect (do BioWare phát triển), cấu hình tối thiểu của trò chơi nhập vai này đòi hỏi game thủ phải có card đồ họa NVIDIA GeForce 6800GT, và để "chơi mượt" thì cần có NVIDIA GeForce 7900GTX trở lên (hoặc ATI X1800 XL tương ứng).

DAWN OF WAR II LÓ DẠNG

Bối cảnh của trò chơi chiến thuật thời gian thực Warhammer 40,000: Dawn of War do Relic Entertainment sắp bước vào thiên niên kỷ thứ 41, với sự xuất hiện của phần tiếp theo Dawn of War II. Tuy nhiên, nhà phát hành THQ cho biết tựa game nóng này sẽ không xuất hiện trước mùa xuân 2009.

Cũng theo THQ, những game thủ sở hữu phiên bản Warhammer 40,000: Dawn of War – Soulstorm sẽ có cơ hội nhận được lời mời tham dự chương trình thử nghiệm beta trực tuyến của Dawn of War II vào thời gian tới.

FORD RACING OFF ROAD LĂN BÁNH

Cuối cùng thì Empire Interactive cũng cho biết phiên bản Ford Racing Off Road dành cho PC sẽ phát hành vào mùa hè năm nay. Trong phiên bản mới, khả năng cầm lái của người chơi sẽ được thử nghiệm dưới ba điều kiện đường đua khác nhau là sa mạc, băng tuyết và nước.

Cuộc tranh tài này cũng đòi hỏi người chơi tìm kiếm những con đường tắt để về đích nhanh nhất trong 12 chế độ đua: Standard Race, Elimination, Time Attack, Overtake, Slalom, Checkpoint, Checkpoint Sprint, Seconds Out, Gold Rush, Gauntlet, Low Damage Race và Expedition.

PROTOTYPE CÓ MẶT TRÊN TRUYỆN TRANH

DC Comics và Sierra Entertainment công bố họ đã lập kế hoạch phát hành

một series truyện tranh dựa theo trò chơi Prototype. Dự kiến quyển đầu tiên sẽ xuất hiện vào tháng 8 năm nay, do nhà xuất bản WildStorm của DC Comics ấn hành.

GOTHIC 3 TIẾN BƯỚC

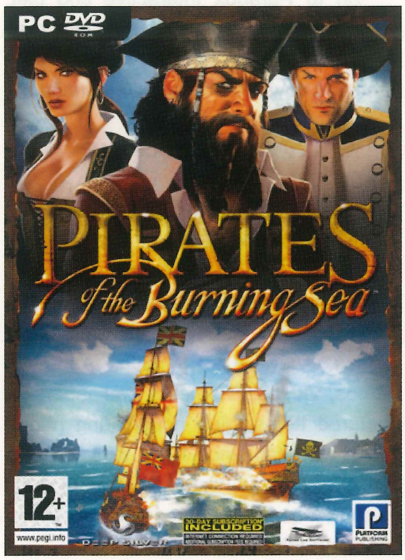
Theo JoWooD Productions, Gothic 3: Forsaken Gods sẽ được phát hành trong quý 4/2008. Hệ thống nhiệm vụ trong phiên bản mở rộng chính thức này sẽ giải đáp nghi vấn về việc sẽ có trò chơi nhập vai Gothic 4 hay không.

SAM & MAX SANG WII

Tin từ Telltale cho biết phần đầu tiên trong bộ sưu tập 6 phần của trò chơi Sam & Max sẽ có mặt trên Wii theo sự hợp tác giữa họ và JoWooD/DreamCatcher. Các siêu thám tử sẽ chính thức nhận nhiệm sở mới vào mùa đông 2008.

CƯỚP BIỂN BỊ MẤT CẢNG

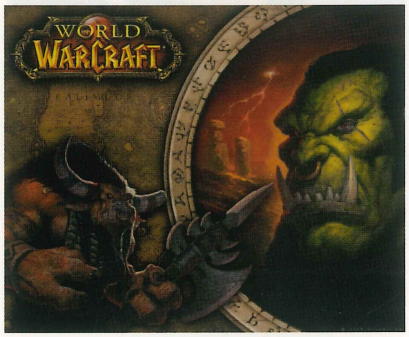
Bảy trong số 11 server của trò chơi trực tuyến Pirates of the Burning Sea đã bị Flying Lab Software đóng cửa sau gần 3 tháng vận hành. Lý do đóng cửa là vì những server trên thu hút được ít người chơi, bên cạnh việc ngày phát hành bị trì hoãn ở một số vùng lãnh thổ. Flying Lab hi vọng 4 server còn lại sẽ tập trung được các game thủ và mở ra hướng đi tươi sáng hơn cho "những tên cướp biển".



WOW TRUNG QUỐC VẪN "THỌ" TỐT

Blizzard Entertainment vừa mở rộng hợp đồng bản quyền với The9, nhà phát hành trò chơi nhập vai trực tuyến World of Warcraft tại Trung Quốc, trong đó bao gồm quyền phát hành phiên bản mở rộng thứ hai Wrath of the Lich King.

Căn cứ để Blizzard mở rộng hợp đồng này là báo cáo về cột mốc 1 triệu game thủ hiện đang chơi World of Warcraft, tính từ lần phát hành bản mở rộng The Burning Crusade.



GLASSEGG digitalmedia
VIETNAM'S 50 BEST EMPLOYERS

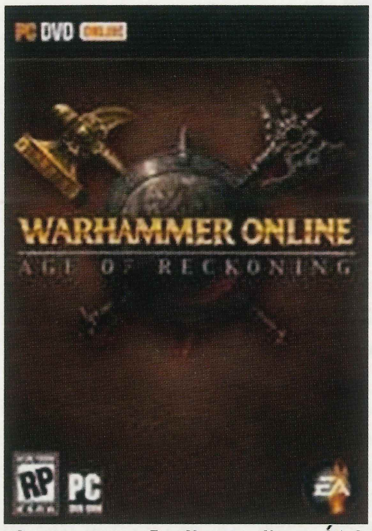
TUYỂN HỌA SĨ 3D

Điều Kiện:

- Sử dụng thành thạo 3Dsmax và Photoshop
- Ít nhất 02 năm kinh nghiệm làm việc ở vị trí tương đương
- Có năng khiếu về Mỹ thuật (Ưu tiên ứng viên TN chuyên ngành Mỹ Thuật)
- Có niềm đam mê, yêu thích về lĩnh vực Game là một lợi thế
- Kỹ năng làm việc theo nhóm và giao tiếp tốt
- Có óc tổ chức, tinh thần trách nhiệm cao và hòa đồng.

Hồ sơ gửi về phòng nhân sự
Công ty Glass Egg - Etown 1 - 364 Cộng Hòa
F. 13 - Quận Tân Bình - Tp. Hồ Chí Minh
Điện thoại: 8. 109. 018
Email: recruitment@glassegg.com
Website: www.glassegg.com

WARHAMMER ONLINE BẢN QUYỀN SẼ VỀ VIỆT NAM

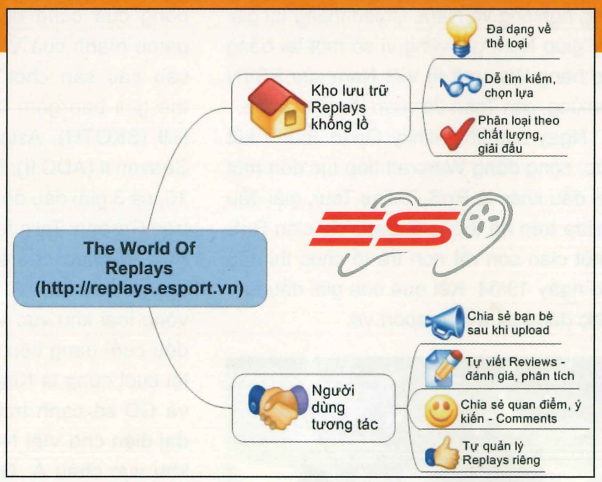


Warhammer Online sẽ xuất hiện tại Việt Nam vào tháng 9/2008

Một nền thể thao điện tử (eSport) phát triển cần phải có sự phối hợp giữa các nhà phân phối game bản quyền, các kênh truyền thông gắn liền với các hoạt động cộng đồng và sự ủng hộ của game thủ. Vì thế Cyber Generation, hiện là đại diện phân phối game bản quyền duy nhất tại Việt Nam của các đối tác chiến lược như EA, Vivendi Games, Sierra, Atari... để cung cấp những sản phẩm và dịch vụ tốt nhất cho cộng đồng game thủ. Cyber Generation đang tiến hành các bước tìm hiểu thị trường nhằm mang về Warhammer Online, tựa game MMORPG được toàn thế giới chờ đợi và có thể cả Starcraft 2.

Trong thời gian tới, Cyber Generation sẽ tổ chức các cuộc thi đấu, họp mặt game thủ của C&C 3 Tiberium War và Need For Speed Pro Street tại hệ thống cửa hàng Games Corners nhằm tạo sân chơi và phát triển cộng đồng của 2 trò chơi này. Need For Speed: Pro Street và C&C 3 đều là những tựa game thi đấu chính thức của nhiều giải đấu game lớn quốc tế, trong đó có World Cyber Games. Chơi game trực tuyến là một trong những yếu tố hấp dẫn của game có bản quyền, kèm theo đó là các dịch vụ hỗ trợ, cập nhật game ngay chính trên hệ thống máy chủ toàn cầu của nhà phát hành. Điều này mang lại nhiều lợi ích cho game thủ, nhất là giúp game thủ Việt Nam có cơ hội tiếp cận với môi trường game quốc tế náo nhiệt với những chiến trường như Battle.net hay Gamespy luôn thường trực cả triệu chiến binh khắp thế giới sẵn sàng so tài. Dự kiến, Warhammer Online sẽ vào Việt Nam cùng thời điểm với tất cả các nước trên thế giới thông qua đại diện phân phối chính thức sản phẩm của EA tại Việt Nam là Cyber Generation.

RA MẮT TRANG REPLAYS TẠI VIỆT NAM



Cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam (*www.esport.vn*) từ lâu đã trở thành một địa chỉ quen thuộc, người bạn đồng hành thân thiết của cộng đồng game thủ yêu thích thể thao điện tử tại Việt Nam. Sau một thời gian xây dựng và phát triển, Replays.esport.vn - trang thông tin cung cấp nội dung lớn nhất về các đoạn phim Demo - Replays Esport đã ra đời. Tách biệt hoàn toàn ra khỏi chức năng thư viện, Replays.esport.vn là một bước tiến mới của cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam, nơi mà game thủ có thể tìm thấy những replay, demo mới nhất và "HOT" nhất của các giải thi đấu thể thao điện tử đã và đang được tổ chức tại Việt Nam, cũng như trên thế giới.

Không chỉ dừng lại ở các mảng game truyền thống như Counter Strike, Warcraft III, DotaAllstars, FIFA Soccer hay Stacraft, trang Replays.esport.vn còn cung cấp những demo, replay của những bộ môn thể thao điện tử khác vẫn còn chưa được phổ biến tại Việt Nam như Dawn of Wars, NFS, COD4...

Với giao diện đơn giản và thân thiện, game thủ có thể dễ dàng tìm demo, replay của các game mà mình yêu thích thay vì phải vất vả tải chúng từ những trang web nước ngoài với tốc độ chậm và không ổn định.

Chức năng tải lên (upload) sẽ giúp bạn dễ dàng chia sẻ cùng bạn bè những demo, replay hoặc những đoạn phim của những giải đấu nổi tiếng mà bạn biết. Tốc độ tải (download/upload) của Replays.esport.vn chắc chắn sẽ cao và ổn định hơn nhiều khi máy chủ (server) được đặt ngay tại Việt Nam.

Không chỉ đơn thuần là nơi chia sẻ thông tin, với những phân tích, đánh giá đi kèm các demo, replay, người xem có thể đúc rút được những kinh nghiệm quý báu cho bản thân. Với chức năng mới này, ESVN hy vọng sẽ hỗ trợ tốt cho sự phát triển các kỹ năng cần thiết cho các bạn game thủ yêu thích và đam mê Esport tại Việt Nam.

ESVN

KHÁM PHÁ RAN ONLINE TRONG "NGÀY HỘI MIRINDA"

Chưa đầy 1 tháng sau khi ký hợp đồng trở thành một trong những đối tác chính của RAN Online, Mirinda Việt Nam đã tổ chức "Ngày Hội Mirinda – Tuôn trào cảm hứng khám phá RAN Online" tại nhà Văn Hóa Thanh Niên vào ngày 19/4/08. Tại đây, các game thủ của RAN Online tại khu vực TP.HCM sẽ tụ tập để tranh giải trong game. Đây là giải thử nghiệm trước khi CyberWorld chính thức tổ chức vòng thi đấu (Tournament) trong nước để lựa chọn ra đội hình "mang chuông đi đánh xứ người" tại RAN Global Tournament 2008, được tổ chức vào cuối năm ở Manila, Philippines. Thông tin chi tiết có tại: *www.ran.vn*.

WARCRAFT III VIỆT NAM KHỞI ĐỘNG NĂM 2008 VỚI CÁC GIẢI ĐẤU NHỎ

Ngày 31/03 vừa qua, giải đấu Infinity Open Tour 1 do clan Infinity tổ chức đã chính thức diễn ra với sự tham gia của đông đảo các game thủ Warcraft khu vực Hà Nội. Trong giải này, clan Infinity tiếp tục chứng tỏ sự vượt trội về trình độ của mình khi giành hầu hết các vé vào vòng chung kết. Và trận đấu cuối cùng tranh ngôi vô địch cũng là trận đấu giữa 2 thành viên rất trẻ của Infinity: Blackmoon - Phan Văn Nam và Hunter - Ngô Đức Toàn, phần thắng cuối cùng nghiêng về Nam. Chiến thắng tại giải này giúp Nam giữ vững vị số một tại bảng xếp hạng Warcraft III Việt Nam của ESVN Ranking, còn Toàn đã vươn lên vị trí thứ 3.

Ngay sau khi Infinity Open Tour 1 kết thúc, cộng đồng Warcraft tiếp tục đón một giải đấu khác là RoS Online Tour, giải đấu Online trên hệ thống Garena do clan RoS - một clan còn rất non trẻ tổ chức thi đấu vào ngày 19/04. Kết quả của giải đấu này được đăng tại *www.esport.vn*.

ESVN CÔNG BỐ GIẢI ĐẤU PREMIUM GARENA TOURNAMENT SEASON I

Giải đấu Premium Garena Tournament (PGT) - hệ thống giải online

hàng tháng trên môi trường phần mềm mạng LAN ảo Garena, tên cũ là GG Client sẽ được ESVN tổ chức thi đấu từ 20/04 đến 27/04.

Giải đấu này hướng tới các lớp game thủ tầm trung với mục đích nâng cao mặt bằng trình độ của game thủ Việt Nam, từ đó tạo ra một lớp game thủ đồng đều. Mùa đấu đầu tiên của Garena vào tháng 4 này đã thi đấu game DotA Allstars, và ở các giải đấu sau sẽ có thêm rất nhiều game thi đấu khác như DDay, Warcraft III Clanwar, Dawn of War, Starcraft Broodwar Clanwar... Thông tin về giải Garena Việt Nam tại: *garena.esport.vn.*

DOTA: CÁC ĐỘI VIỆT NAM TIẾN SÂU VÀO SÂN CHƠI THẾ GIỚI

Tháng 4 là một tháng thực sự nóng bỏng của cộng đồng DotA khi các đội game mạnh của Việt Nam đang tiến sâu vào các sân chơi lớn của khu vực và thế giới bao gồm: Samsung King of the Hill (SKOTH), Asia DotA Championship Season II (ADC II), MYM Prime Defending 10, cả 3 giải đấu đều được tổ chức thi đấu trên Garena. Tại giải đấu SKOTH do WCG Asia tổ chức, StarsBoba và NetViet đều đã vào đến Top 16. Trong khi đó, ở ADC II vòng loại khu vực Việt Nam, những vòng đấu cuối đang tiếp tục diễn ra, 4 đội còn lại cuối cùng là King Game, ProA, Heros và GD sẽ cạnh tranh chiếc vé duy nhất đại diện cho Việt Nam tham dự vòng loại khu vực châu Á. Giải MYM PriDe 10 có thể coi là một sân chơi lớn nhất của DotA thế giới. Trong mùa đấu thứ 10 này, Việt Nam tiếp tục có một đại diện lọt vào vòng đấu Playoff và đó vẫn chính là đội game số một hiện nay: StarsBoba. Đây là lần thứ 3 liên tiếp Việt Nam có một đại diện ở vòng đấu chính thức giải DotA online lớn này. ProA trong trận đấu cuối cùng, dù gặp đối thủ không quá mạnh nhưng do điều kiện mạng không thể thi đấu nên đành phải bỏ cuộc.

INFERNO SEMI PROFESSIONAL CUP 2008 (ISC 2008)

Ngày 13/04, giải đấu Inferno Semi Professional Cup đã được tổ chức gồm 16 đội chia thành 8 cặp đấu và thi đấu theo thể thức loại trực tiếp nhằm chọn ra 4 đội sẽ thi đấu cùng với 4 đội hạt giống, đó là Volcano Vif, proA.gg, Inf.AUX và Inf.PB Royal tại vòng chung kết. Không có nhiều bất ngờ xảy ra ở những vòng đấu đầu tiên khi những đội được đánh giá cao trước giải đều đã dành chiến thắng. Tuy nhiên, ở vòng 1/8, lần lượt cả 4 đội hạt giống đều thúc thủ trước Return, team10, theFIVE và Handsome, những đội đã vượt qua vòng loại. Trong trận chung kết, team10 đã có cuộc lội ngược dòng ngoạn mục trước Return để lên ngôi vô địch sau khi giành chiến thắng với tỷ số 2-1. Ở trận đấu trước đó, Handsome đã đánh bại theFIVE để giành giải 3 của ISC 2008. Kết quả và diễn biến của giải ISC 2008 tại: *www.esport.vn*.

ESVN MỞ RỘNG SERVER COUNTER STRIKE

ESVN đã mở rộng thêm server Counter Strike lên thành 12 server so với 8 server như trước kia.

Địa chỉ các server Public

Public 1: cs.esport.vn:27015
hoặc 203.162.168.29:27015
Public 2: cs.esport.vn:27016
hoặc 203.162.168.29:27016
Public 3: cs.esport.vn:27017
hoặc 203.162.168.29:27017
Public 4: cs.esport.vn:27018
hoặc 203.162.168.29:27018
Public 5: cs2.esport.vn:27018
hoặc 203.162.168.17:27018
Public 6: cs3.esport.vn:27018
hoặc 203.162.168.2:27018

Địa chỉ các server Deathmatch

CSDM 1: cs2.esport.vn:27017
hoặc 203.162.168.17:27017
CSDM 2: cs3.esport.vn:27017
hoặc 203.162.168.2:27017

Hệ thống Counter Strike (CS) server

cực mạnh và mang tính ổn định cao của ESVN đã và đang thu hút những bạn đam mê CS tham gia, phần nào đáp ứng được nhu cầu ngày càng tăng của cộng đồng CS tại Việt Nam. Bên cạnh đó, một loạt sự kiện của ESVN sẽ được tổ chức trên hệ thống server CS bao gồm những trận thi đấu Clanwar hay giải thi đấu online. Thông tin chi tiết tại: *http://www.esport.vn*.

KING OF VIET 2008: GIẢI ĐẤU CỦA NHỮNG NHÀ VÔ ĐỊCH

King Of Viet, một giải đấu của các game thủ hàng đầu tại Việt Nam trên bảng xếp hạng ESVN Ranking và các game thủ đoạt thành tích cao tại các giải đấu trong năm 2007 vừa qua tranh tài ở 4 bộ môn: Warcraft III: Frozen Throne, Starcraft Broodwar, FIFA 08 và PES 2008

(riêng PES 2008 thi đấu trên PS3). Ngày 17/04 đã diễn ra lễ bốc thăm chia các cặp đấu, cụ thể là 4 vị trí dẫn đầu của các bảng xếp hạng ESVN Ranking của các bộ môn Starcraft, Warcraft III, FIFA và PES sẽ tranh tài cùng 4 vị khách mời khác ở từng bộ môn và thi đấu theo thể thức Single Best of 3. Giải KOV 2008 sẽ diễn ra từ ngày 19/4 - 27/4/2008, là một trong những giải đấu với tiêu chí lựa chọn các game thủ xuất sắc cho đội dự tuyển quốc gia tham giải Asian Indoor Games III hay các giải đấu quốc tế lớn khác do ESVN tổ chức.

ELS SUMMER 08: MÙA HÈ RỰC LỬA

ELS Summer 08, mùa giải thứ 2 trong hệ thống giải ELS 08 (ESVN Ladder Season 08) được cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam - ESVN (*www.esport.vn*), công ty cổ phần Mạng Giải Trí Việt Nam - VEN jsc tổ chức từ ngày 03/05 đến 25/05, thời gian đăng ký thi đấu từ 19/04 đến 28/04. Đây là sự kiện online có quy mô lớn nhất từ trước đến nay, bởi có tới 7 nội dung thi đấu được đưa vào, trong đó có 4 nội dung thi đấu chính thức: Counter Strike 1.6, Warcraft III: Frozen Throne, Starcraft Broodwar, FIFA 08 1vs1, và 3 game thi đấu phụ: FIFA 08 Clanwar 5vs5, Need For Speed: Most Wanted, Dawn of War: SoulStorm. Các bạn có thể truy cập vào *www.esport.vn* để xem thể lệ của giải đấu và đăng ký tham gia.

ESVN LADDER SEASON
SUMMER 2007

MBOX
www.mbox.com.vn

NHẠC CHUÔNG

Hài - Hơi Ai Dài Hơn	180120103
Anh Ơi Có Điện Thoại Kia	220065103
Tiếng Bé Cười	180005103
Chó Mèo Song Ca (Vui - Sôi Động)	180305103
Bà Già Kén Chồng	180140103
Bánh Mì Sài Gòn	180141103
Bức Rặng Nhớ Rặng	180145103
Kẹo Kéo Giữ Chồng	180150103
Thuê Bao Trong Vòng Phủ Phê	180154103
Thuê Bao Đè Lên Thuê Bao	180153103

Đứa Bé

	Đa âm	Đơn âm	Có lời
Đứa Bé	161534103	141297103	221449103
Đừng Hỏi Vì Sao Anh Yêu Em	161328103	141088103	221150103
Đừng Thêm Một Lần Nữa	161430103	141196103	221337103
Đường Đến Ngày Vinh Quang	161535103	141298103	221450103
Dường Như Ta Đã	160494103	140323103	220212103
Vẫn Tin Mình Có Nhau	161541103	141308103	221457103

Top: Một Vòng Trái Đất

	Đa âm	Đơn âm	Có lời
Ngôi Nhà Hoa Hồng	161483103	141246103	221390103
Mây Và Núi	160666103	140426103	220475103
Mẹ Yêu	161526103	141300103	221443103
Mong Một Ngày Anh Nhớ Đến Em	161500103	141265103	221415103
Một Vòng Trái Đất	161523103	141288103	221439103
Mưa Phi Trường	160221103	140278103	220353103

KHÁM PHÁ THẾ GIỚI RIÊNG
'ĐỂ BIẾT 30 BÍ KÍP TẠO HƯNG PHẤN'
Soạn tin: 500309103 gửi 8522
Adam & Eva
Soạn tin: MÃ SỐ gửi 8522
500316103 500228103 500289103
500296103 500052103 500166103
500181103 500069103 500304103

KẾT BẠN SMS
Soạn tin: TB 1986 Nu HCM gửi 8722
Nếu bạn muốn tìm bạn Nữ, sinh năm 1986 ở Tp.HCM
Giới tính: Nam/Nu
Khu vực: HCM, HN, Bắc, Trung , Nam
Bạn sẽ nhận được thông tin liên lạc người bạn cần tìm.
*Sử dụng mạng: Mobifone - VinaFone - Viettel - SFone.
HÃY GỌI: 1900.5858.33
Tìm Bạn Qua Hộp Thư Thoại
- Nghe lời giới thiệu chân hành.
- Tìm bạn theo ý mình.
- Ghi âm, đăng thông tin tìm bạn.

MÃ SỐ HÌNH ĐỘNG CAM
Soạn tin: <MÃ SỐ> gửi 8322
265188103 265084103 265084103
265185103 261993103 261993103
265184103 263637103 263637103

HÌNH ĐỘNG

261043103

264708103

260001103

260003103

262007103

265155103

263180103

Hướng dẫn tải hình
Soạn tin: Mã Số gửi 8322
Ví dụ: Để tải hình màu Chó Đánh BiDa
Soạn tin: 303585103 gửi 8422
Để gửi tặng cho bạn của bạn
Mã Số 09xxxxxxxx gửi 8322

302650103

302737103

303949103

Hướng dẫn tải nhạc
Soạn tin: Mã Số gửi 8422
Ví dụ: Để tải bài nhạc "TÂY DU KÝ"
Soạn tin: 220885103 gửi 8422
Để gửi tặng cho bạn của bạn
Mã Số 09xxxxxxxx gửi 8422

Tử vi vui
2008 2008
Bạn cầm tinh con gì?
Năm nay của bạn như thế nào?
Bạn hợp với người tuổi nào?
Soạn tin: TVN 1987 gửi 8622
(Nếu bạn sinh năm 1987)

HÌNH MÀU

304925103

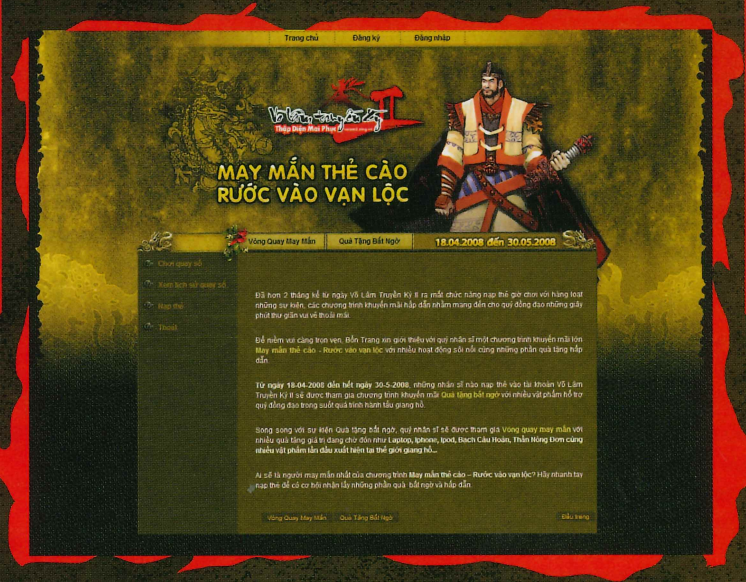
301677103

303277103

302003103

Để cài đặt GPRS, bạn hãy gọi số điện thoại hỗ trợ của các mạng: MobiFone: 18001090, VinaPhone: 18001091, Viettel: 198
Phí dịch vụ: 8022: 500đ 8322: 3.000đ 8422: 4.000đ 8522: 5.000đ 8622: 10.000đ 8722: 15.000đ --- Số ĐT hỗ trợ: 18001543

HÀNG NGÀN GIẢI THƯỞNG THÚ VỊ TRONG QUÝ II



Hàng ngàn giải thưởng và khuyến mãi hấp dẫn trong quý II dành cho tất cả game thủ Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) sẽ được tung ra trong chương trình khuyến mãi lớn "May mắn thẻ cào – Rước vào vạn lộc" kể từ ngày 18/4/2008/ đến 30/5/2008. Đặc biệt, game thủ sẽ có cơ hội sở hữu những vật phẩm có công năng kỳ diệu chưa từng xuất hiện trong VLTK II.

Vật phẩm kỳ diệu chưa từng xuất hiện.

Mỗi hệ phái trong VLTK II phù hợp với một cách phân bổ điểm tiềm năng nhất định. Vì vậy, đòi hỏi người chơi khi phân bổ điểm tiềm năng luôn phải cân nhắc vì khi quyết định rồi thì không thay đổi được nữa. Các vật phẩm thuộc nhóm thần dược liên quan đến điểm tiềm năng sẽ ra mắt bao gồm: Bát Bảo Tẩy Tiên Đơn có khả năng phân phối lại tất cả điểm tiềm năng; Tẩy Tủy Linh Đơn có tác dụng tùy ý phân bổ lại điểm tiềm năng. Đây được xem là những vật phẩm được người chơi trông đợi với tác dụng phát huy sức mạnh của hệ thống võ công môn phái.

Vật phẩm kỳ diệu còn có 1.000 ngựa Bôn Tiêu tăng 100% tốc độ di chuyển. Đây là chiến mã mơ ước của bất kỳ game thủ VLTK II nào vì thú cưỡi có tốc độ di chuyển nhanh nhất hiện nay trong game chỉ đạt tốc độ 60%. Bên cạnh đó, 720 sổ tay sống có khả năng di chuyển kỹ năng sống để chọn một kỹ năng khác cũng là một vật phẩm hết sức giá trị. Hệ thống kỹ năng sống trong VLTK II chỉ cho phép người chơi chọn 01 kỹ năng duy nhất. Vì vậy, việc sở hữu một vật phẩm cho phép người chơi chọn một kỹ năng khác là việc mà hầu hết người chơi chưa hề nghĩ đến.

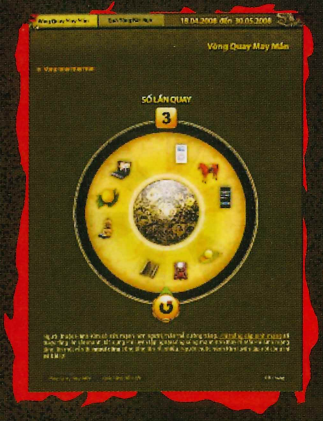
Để sở hữu các vật phẩm giá trị trên, game thủ sẽ tham gia phần quay số may mắn. Với thẻ VinaCard 20.000 đồng người chơi có cơ hội quay 1 lần và thẻ 60.000 đồng, cơ hội sẽ là 3 lần. Ngoài ra, VLTK II còn sử dụng gần 100 triệu đồng cho các giải thưởng ngoài game trong phần quay số này như 02 máy Laptop Compaq (giải nhất), 02 iPhone (giải nhì), 10 Ipod Nano Video (giải ba) và nhiều giải thưởng giá trị khác.

Tặng thêm ngày sử dụng và tiền xu.

Chương trình "May mắn thẻ cào – Rước vào vạn lộc" dành cho 2 hình thức nạp thẻ theo ngày chơi và nạp thẻ theo xu cho 02 nhóm đối tượng: Nhóm các tài khoản trên cấp 54 nhưng chưa từng nạp thẻ hoặc hết giờ chơi từ ngày 10/4/2008 và nhóm các tài khoản hiện đang sử dụng.

Khi tham gia chương trình, các tài khoản thuộc nhóm đối tượng thứ nhất nạp thẻ theo ngày sẽ được VLTK II cộng thêm ngày sử dụng và tặng thêm tiền xu. Cụ thể, khi nạp thẻ 20.000 đồng, tài khoản được tặng thêm 3 ngày sử dụng và 100 xu; Nạp thẻ 60.000 đồng, tài khoản được cộng thêm 12 ngày sử dụng và 300 xu. Mỗi tài khoản được nạp tối đa 5 thẻ trong suốt thời gian chương trình diễn ra. Với thẻ nạp thứ sáu, người chơi sẽ được hưởng quyền lợi như nhóm đối tượng thứ 2: nạp thẻ 20.000 đồng, tài khoản sẽ được tặng thêm 3 ngày sử dụng; nạp thẻ 60.000 đồng được tặng thêm 12 ngày sử dụng.

Với hình thức nạp thẻ theo xu, tài khoản sẽ ngẫu nhiên được cộng thêm một số lượng xu nhất định như: Nạp thẻ VinaCard 20.000 đồng, tài khoản sẽ có 200 xu và ngẫu nhiên nhận được từ 10 đến 50 xu. Nạp thẻ 60.000 đồng, tài khoản sẽ



có 600 xu và ngẫu nhiên nhận được từ 30 đến 150 xu. Đến nay, cộng đồng game thủ VLTK II đã rất quen thuộc với đơn vị tiền tệ này và thường dùng xu để mua sắm các vật phẩm từ Ngự Các hoặc giao dịch.

Với hàng ngàn giải thưởng trong và ngoài game phong phú, VLTK II một lần nữa mang đến cho cộng đồng game thủ những ưu đãi giá trị. Mọi thông tin sẽ được cập nhật thường xuyên tại website: http://volam2.zing.vn.

NGỌC ANH

CÁCH VƯỢT THẤT ẢI TÀNG KIẾM SƠN TRANG

Tàng Kiếm Sơn Trang vùng Giang Nam trong Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) nổi tiếng với các vật phẩm giá trị, mỹ nữ đẹp nhưng phải vượt qua Thất ải kiếm với độ thử thách tăng dần. Từ khi chức năng Tàng Kiếm ra mắt, đã có hàng ngàn game thủ thành lập các nhóm xông pha chinh phạt và đem về những vật phẩm vô giá. Kể từ đó, kinh nghiệm đi Tàng Kiếm được cộng đồng game thủ truyền nhau trên khắp diễn đàn hoặc các cuộc hội ngộ. Và đây là một trong những kinh nghiệm vượt ải giá trị được cộng đồng game thủ ủng hộ.

Cách vượt Thất ải Tàng Kiếm Sơn Trang

Một tổ đội chuẩn chỉnh phục Tàng Kiếm nên quy tụ đầy đủ: 01 Cái Bang Bổng; 01 Thiếu Lâm Trượng; 02 Võ Đang Kiếm; 01 Dương Gia Thương; 01 Võ Đang Bút; 01 Ngũ Độc; 01 Nga My Kiếm đẳng cấp cao trang bị thật nhiều Thế Thân Phù.

• Ải 1: Để đánh được Boss, tổ đội dẫn dụ chúng vào góc an toàn giữa 2 tượng sư tử, sau đó Võ Đang Kiếm biến hình sang góc tường bên cạnh và bắn 8 quái vào.

• Ải 2: Dẫn Boss vào góc vuông tại vị trí trên cùng giữa bản đồ (12h). Võ Đang Kiếm sẽ biến hình sang phía đối diện và bắn tám quái vào.

• Ải 3: Từ ải này, tinh thần đồng đội được đề cao hơn hết. Sau khi đánh bại các Lão Bộc, Boss sẽ xuất hiện. Dẫn Boss vào hàng trúc bên ngoài và Võ Đang Kiếm biến hình xuống góc 6h và bắn 8 quái lên.

• Ải 4: Ải này có 9 Lư hương có thể gây hiệu ứng cho người chơi như loạn, ngủ, choáng. Lẽ ra chỉ cần tiêu diệt 3 lư hương tạo hiệu ứng giống nhau thì Boss sẽ xuất hiện. Nhưng bạn nên đánh gục cả 9 cái để không bị hiệu ứng trong quá trình hạ gục Boss. Đánh Lư hương, tổ đội cần dàn trận theo hình chữ O hoặc chữ Z. Khi dàn trận theo hình chữ O, cả đội nên đi cùng nhau để bảo vệ cho Nga My và Võ Đang Bút đánh Lư hương. Khi Boss xuất hiện, dẫn chúng sang vị trí sau tháp. Võ Đang Bút đứng dưới cầu thang đánh lên. Ải này bắt buộc các thành viên trong đội không được mất mạng.

• Ải 5: Cả đội phải trang bị đủ 5 tiềm năng (250 điểm): sức mạnh, nội công, gân cốt, linh hoạt, thân pháp thì mới có thể rút được kiếm. Có nhiều cách để rút kiếm như theo ngũ hành, theo thứ tự từ phải sang trái. Khi rút được kiếm, cả đội sẽ vào nhà trong để cắm kiếm lại. Bạn rút kiếm theo cách nào thì sẽ cắm kiếm theo cách đó. Khi cắm kiếm xong, Boss sẽ xuất hiện. Nếu cắm sai quá 3 cây kiếm thì Boss sẽ di chuyển bất lợi. Khi Boss đứng im, Võ Đang Kiếm sẽ đứng sau lưng đánh 8 quái vào.

• Ải 6: Cả đội ngồi im để một mình chủ tổ đội đi tìm Sứ Giả Tàng Kiếm. Khi đó, tổ đội sẽ bị di chuyển qua các con đường khác nhau. Khi bị di chuyển, nếu để ý bạn sẽ thấy 1 cái ô mà khi bước vào đó, chúng sẽ đưa bạn đi khắp nơi. Không cần di chuyển nhiều nhưng chắc chắn bạn sẽ gặp được Sứ Giả Tàng Kiếm. Có một số rương được bố trí trên đường đi. Nếu mở chúng ra, bạn sẽ có được 100.000 điểm kinh nghiệm hoặc 10 tiền vàng.

• Ải 7: Tuyệt đối không động chạm và di chuyển các vật phẩm. Tìm một vị trí không có quái và ngồi chờ, Boss sẽ xuất hiện. Đây là ải dành cho Cái Bang Bổng và Nga My Âm Quyết tấn công. Các hệ phái còn lại không cần manh động.

Chúc các bạn chinh phục Tàng Kiếm Sơn Trang thành công!

Chuyên nghiệp hay phong trào

Game nào cũng có thể trở thành môn thể thao điện tử (eSports) thi đấu đỉnh cao theo nghĩa được đưa vào các giải tầm cỡ thế giới với những vận động viên nhà nghề nếu thỏa mãn một số điều kiện.

Hồi tháng 3/2008, một sự kiện quảng bá cho một game bắn súng trực tuyến (FPS Online hay MMOFPS) tại TPHCM do không được thể hiện "hợp lý" đã gây phản cảm trong lòng xã hội. Có lẽ để có thể tiếp tục quảng bá cho các FPS Online thuận lợi hơn, nhiều hãng phát hành đã giới thiệu các trò chơi này - Special Force, CrossFire, Sudden Attack - thuộc nhóm trò chơi "thể thao điện tử" (eSports game).

Cách gọi tên như vậy không đúng hoàn toàn nhưng cũng không sai là mấy. Tuy nhiên, việc gọi tên mà không có sự giải thích hợp lý, rõ ràng và đầy đủ đã dẫn đến việc nhiều người trong xã hội, nhất là những người ít tham gia vào game, lầm lẫn giữa game trực tuyến (MMO) và eSports. Tệ hơn nữa là không ít người hiểu nhầm MMO hay FPS Online (vốn chỉ đang ở mức bộ môn eSports phong trào) có thể đứng ngang hàng với các game eSports đã được thế giới công nhận rộng rãi như Starcraft, Warcraft, CounterStrike - dùng trong các "Olympic" toàn cầu. Điều đáng nói ở đây là xã hội Việt Nam, vốn đã khắt khe trong việc nhìn nhận game online, lại bỗng dưng quay lưng với thể thao điện tử nói chung.

eSports và FPS: Lần giở sử game

Lịch sử ghi nhận sự gắn bó mật thiết của ngành công nghiệp game với cuộc Chiến Tranh Lạnh và tiến bộ khoa học. Trò chơi đầu tiên trên thế giới là một game thể thao mang tên "Tennis For Two" trên máy tính analog do ông Willy Higinbotham, một nhà khoa học vật lý hạt nhân của Mỹ, viết ra năm 1958. Điều đáng tiếc là "Cha đẻ của trò chơi điện tử" lại chỉ muốn thế giới nhớ đến mình với tư cách là một nhà khoa học hạt nhân! Trò chơi điện tử thứ 2 của thế giới - "SpaceWar!", pha trộn giữa mô phỏng và bắn súng do Steve Russel viết năm 1961, chạy trên chiếc máy 18-bit PDP-1.

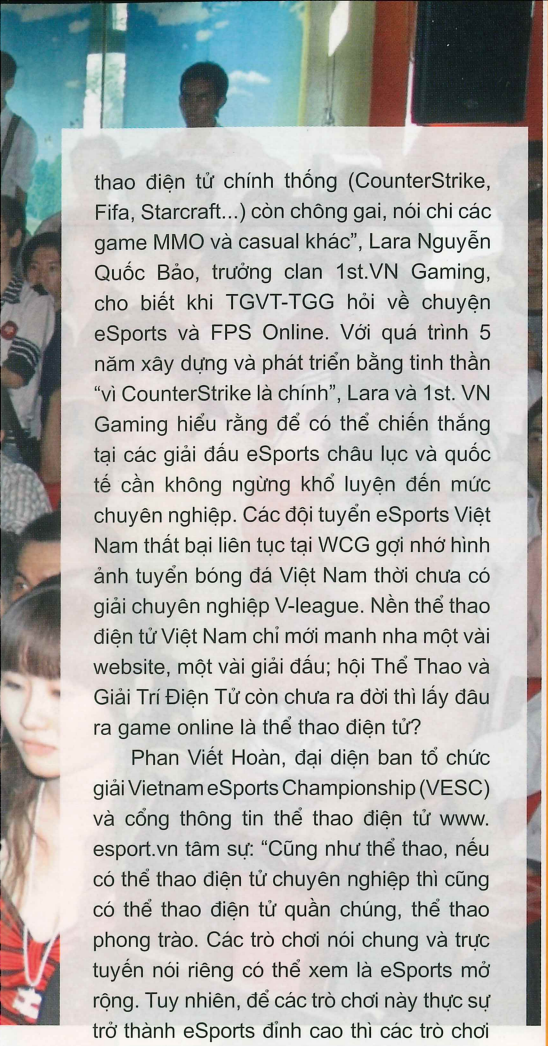
Về mặt khoa học, các nhà lập trình game khi phát triển engine và các hệ thống tương tác vật lý, họ không chỉ làm điều đó cho game mà cho cả ngành khoa học vật lý. Lập trình viên John Carmack và các engine Quake là minh chứng hùng hồn. Các trò chơi là sản phẩm thể hiện sức mạnh công nghệ. Về mặt nghệ thuật, FPS là dòng game bắn súng nên cần thể hiện được những gì một trò chơi bắn súng cần phải làm được.

Năm 1997, Angel Munoz sáng lập giải thi đấu Cyberathlete Professional League (CPL), tạm dịch là Giải Vận Động Viên Thể Thao Điện Tử Chuyên Nghiệp cùng với một hội các đấu thủ chuyên nghiệp, tập trung những game thủ đỉnh cao (the elite) thi đấu những trò chơi điện tử như "Return To Castle Wolfeinstein", "Doom" và "Quake". Dòng game FPS đã khởi đầu cho thời đại của nhóm game thi đấu đỉnh cao eSports như vậy. Đến nay, danh sách game chính thức thi đấu trong nhiều giải đấu quốc tế tên tuổi về thể thao điện tử như WCG, MLG, CGS hầu như được cả thế giới công nhận đó là những bộ môn thể thao điện tử dùng để tranh tài giữa những vận động viên chuyên nghiệp, và hẳn nhiên giới game thủ đồng thuận xếp chúng vào dòng game eSports đỉnh cao.

Trong lịch sử game, không chỉ có game bắn súng (Counter Strike, Quake 4, Unreal Tournament, Halo 2...), game thể thao (Fifa, PES, Dead or Alive, Project Gotham Racing, Need For Speed...), game chiến thuật (Starcraft, Warcraft) mới được xem là eSports, mà còn có Super Smash Bros. Melee, World of Warcraft, theo Wikipedia. Cơ hội để trở thành eSports mở rộng cho mọi thể loại game.

Thể thao điện tử chuyên nghiệp và phong trào

"Việt Nam xây dựng nền móng cho thể



thao điện tử chính thống (CounterStrike, Fifa, Starcraft...) còn chông gai, nói chi các game MMO và casual khác", Lara Nguyễn Quốc Bảo, trưởng clan 1st.VN Gaming, cho biết khi TGVT-TGG hỏi về chuyện eSports và FPS Online. Với quá trình 5 năm xây dựng và phát triển bằng tinh thần "vì CounterStrike là chính", Lara và 1st. VN Gaming hiểu rằng để có thể chiến thắng tại các giải đấu eSports châu lục và quốc tế cần không ngừng khổ luyện đến mức chuyên nghiệp. Các đội tuyển eSports Việt Nam thất bại liên tục tại WCG gợi nhớ hình ảnh tuyển bóng đá Việt Nam thời chưa có giải chuyên nghiệp V-league. Nền thể thao điện tử Việt Nam chỉ mới manh nha một vài website, một vài giải đấu; hội Thể Thao và Giải Trí Điện Tử còn chưa ra đời thì lấy đâu ra game online là thể thao điện tử?

Phan Viết Hoàn, đại diện ban tổ chức giải Vietnam eSports Championship (VESC) và cổng thông tin thể thao điện tử www.esport.vn tâm sự: "Cũng như thể thao, nếu có thể thao điện tử chuyên nghiệp thì cũng có thể thao điện tử quần chúng, thể thao phong trào. Các trò chơi nói chung và trực tuyến nói riêng có thể xem là eSports mở rộng. Tuy nhiên, để các trò chơi này thực sự trở thành eSports đỉnh cao thì các trò chơi đó phải không ngừng cải tiến về chất lượng; chẳng hạn, Starcraft cũng phải mất 10 năm phát triển liên tục mới có vị trí của ngày hôm nay trong làng thể thao điện tử".

Nguyễn Thanh Minh, một game thủ cho biết: "Nếu game hay mà cộng đồng không hưởng ứng, tổ chức không ai tham gia cũng chẳng được gọi là eSports. Nhiều game "len lỏi" vào được các giải đấu chuyên nghiệp nhưng do không ai chơi nên ban tổ chức cũng đành tuyên bố loại game đó ra khỏi nội dung thi đấu. Nói cách khác, vì sao người tiêu dùng Việt Nam chấp nhận giá của hàng ngoại hay hàng Việt Nam chất lượng cao? Là vì người tiêu dùng công nhận chất lượng của chúng".

Với một số tính chất của game thể thao điện tử đỉnh cao như CounterStrike, chúng ta hoàn toàn có thể chấp nhận những game FPS Online đã có dáng dấp của một bộ môn thi đấu thể thao nhưng hiện thời chắc chỉ có thể xếp vào phong trào. Thể thao điện tử là một phong trào giải trí tích cực được cả thế giới hưởng ứng, nhưng để được chấp nhận như một bộ môn tranh tài đỉnh cao thì không phải game nào cũng dễ dàng được đồng thuận. Chính những "hạt giống" của thể thao đỉnh cao được "gieo mầm" và phát hiện từ các giải phong trào rộng khắp.

YÊN KHÊ

"Danh", "Giải", "Chuyên", "Chúng"

Lara Nguyễn Quốc Bảo, trưởng clan 1st.VN Gaming, đã đóng góp quan điểm tâm huyết của mình về việc đánh giá và chọn lựa game eSports thi đấu đỉnh cao xung quanh 4 khía cạnh: danh (sự công nhận của xã hội), giải (các giải đấu và sự kiện), chuyên (game thủ chuyên nghiệp) và chúng (cộng đồng).

Ba game MMOFPS (game bắn súng nhiều người chơi trực tuyến) hiện nay chưa thể gọi là eSports. Thậm chí các game casual khác ở Việt Nam như các loại game dance (game nhảy) mặc dù đã được phát hành rất lâu và rất đông người chơi ở Việt Nam cũng không thể xếp vào dòng game eSport chuyên nghiệp nói chi các loại game MMOFPS mới du nhập vào Việt Nam vài tháng gần đây. Vì thế, nếu có bất kì phát biểu nào về những giải đấu MMOFPS gọi là eSports thì theo tôi nghĩ đó là những áp đặt hơi quá hoặc tự nhận chứ thực tế chưa tổ chức hoặc cộng đồng game thủ nào tán thành việc đó.

Chưa một game MMOFPS nào hay các thể loại casual khác ở Việt Nam đạt đủ tiêu chuẩn để được xếp vào nhóm game eSports chuyên nghiệp; thậm chí trên thế giới chưa có 1 thước đo hay tiêu chuẩn nào để có thể đánh giá 1 game là eSports đỉnh cao, vì mỗi nước hay mỗi hệ thống giải có một đặc trưng riêng. Theo tôi, một game muốn trở thành game eSports đỉnh cao phải hội đủ ít nhất các yếu tố sau:

Danh chính ngôn thuận: phải có 1 hiệp hội, 1 tổ chức chuyên nghiệp và có tiếng nói đại diện để đánh giá một cách công bằng là game đó có đủ tiêu chuẩn là eSport hay không. Tại các quốc gia có nền game phát triển, họ đều có những hiệp hội này và đánh giá của họ được hầu hết cộng đồng tôn trọng và chấp nhận.

Việt Nam đang chờ đợi hội Thể Thao và Giải Trí Điện Tử ra đời, nhưng mới chỉ là bước đầu trong nền móng xây dựng nền thể thao điện tử (eSport chính thống).

Cộng đồng: là một game eSport phải có sự ủng hộ từ cộng đồng game thủ, không phải chỉ cộng đồng game thủ của riêng game đó mà phải là cộng đồng chung.

Đã có game MMOFPS hay casual nào được cộng đồng game thủ eSports hiện có ở Việt Nam ủng hộ? Điều này chắc chắn là còn rất nhiều bàn cãi. Ví dụ, cộng đồng game thủ Việt Nam dù chuyên về game nào cũng đều công nhận Starcraft, CounterStrike, FiFa... là eSports.

Giải đấu và sự kiện chuyên nghiệp: một game eSports phải có những giải đấu chuyên nghiệp xứng tầm vóc trong nước và quốc tế để phục vụ cộng đồng và tôn vinh các vận động viên chuyên nghiệp (cyberathletes). Game CounterStrike là một ví dụ điển hình của eSport, có những giải đấu lớn và chuyên nghiệp mang tầm vóc trong nước và quốc tế như WorldCyberGames, ESWC, CGS.

Trong khi đó các game MMOFPS chưa có giải đấu nào ở tầm vóc quốc gia? Những giải đấu qua mạng Internet chưa thể gọi là tầm vóc quốc gia. Những giải đấu tầm cỡ hầu hết phải diễn ra on LAN (mạng cục bộ), nơi mà các game thủ có thể thi đấu một cách công bằng vì những trận đấu online rất dễ xảy ra tình trạng lag (giật) chênh lệch và hack/cheat (gian lận) không thể kiểm soát. Vì thế, không thể gọi là eSports khi sự công bằng quan trọng nhất trong thi đấu còn chưa được giải quyết. Đó là chưa nói đến những giải đấu mang tầm vóc toàn cầu như WCG, ESWC, CGS!

Game thủ chuyên nghiệp (professional gamer hay cyber athletes). Các game eSport phải được thể hiện ít nhất là từ các game thủ có tác phong và thi đấu chuyên nghiệp. Các game thủ Starcraft Hàn Quốc là một điển hình, họ nhận lương thi đấu game và luyện tập như một nghề, được xã hội công nhận.

Các game MMOFPS hiện nay: hầu như tất cả đều chơi game để giải trí và chưa đủ thông tin để có thể rèn luyện, thi đấu và luyện tập nghiêm túc. Các game thủ eSports thuần túy như CounterStrike tại Việt Nam là clan 1st. VN phải mất quá trình 5 năm xây dựng và luyện tập để có thể được cộng đồng đánh giá là những game thủ chuyên nghiệp. Còn hiện tại theo tôi đánh giá, hầu hết game thủ của các game MMOFPS hay casual hiện nay hầu như thiếu thông tin về eSports và đều chơi vì mục đích giải trí thuần túy nên phải mất thời gian dài cho các nhà phát hành để gầy dựng và tuyên truyền cho cộng đồng.

Dựa vào 4 tiêu chí trên, cá nhân tôi cho rằng để 1 game có thể được đánh giá là eSports chuyên nghiệp phải cần: sự chính danh, cộng đồng, giải đấu và game thủ chuyên nghiệp. Tôi nghĩ rằng các nhà phát hành game nên chú trọng công tác xây dựng giải đấu và phục vụ cộng đồng cho tốt để có được sự nhìn nhận và đánh giá của game thủ, cộng đồng, xã hội. Điều đó hay hơn là cứ hô hào "Chúng ta là eSports" như hiện nay, làm mất dần vẻ đẹp của eSports đỉnh cao chuyên nghiệp.

Miếng bánh casual game và đồng Vcoin

Website choi.vui.vn cung cấp dịch vụ trò chơi nhỏ (game casual) do 24H và VTC Intecom phát hành sẽ làm thị trường này thêm sôi động. VTC Intecom cung cấp giải pháp thanh toán bằng đồng Vcoin.

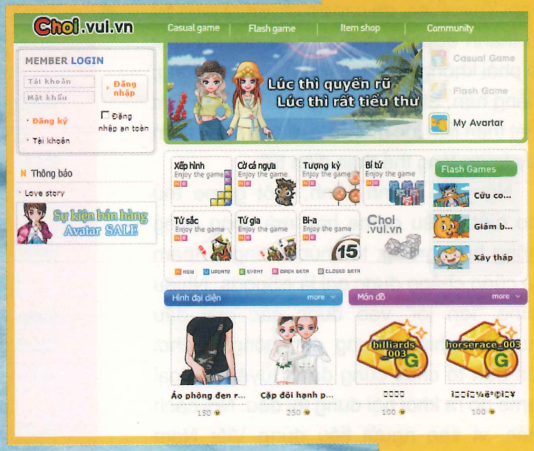
Công ty CP QC trực tuyến 24H cho biết hệ thống game nhỏ (casual) trên *www.choi.vui.com* sẽ bước vào giai đoạn thử nghiệm Close Beta (thử nghiệm nội bộ) dự kiến vào ngày 25/4/2008.

Tính đến nay, mảng thị trường game nhỏ (casual) trên website vẫn còn "hoang sơ" nhất so với các mảng game trực tuyến khác (Dance Online, MMORPG, FPS Online...) với sự góp mặt của hệ thống OnGame của nhà phát hành VDCNet2e. Có lẽ đó là lý do khiến 24H quyết định dấn bước vào lãnh địa này cùng sự hợp tác của VTC Intecom và Dreamline - nhà phát triển game của Hàn Quốc.

"Các game phát hành trên portal đều mang tính giải trí cao, dành cho học sinh sinh viên và cả công chức văn phòng, đáp ứng nhu cầu giải trí trong thời gian ngắn, vui vẻ, dễ chơi, thư giãn đầu óc. Trước mắt cổng này sẽ có 6 game casual và 5 game flash. Đây chỉ là những game khởi đầu của cổng game. Số lượng và nội dung game sẽ ngày càng phong phú để đáp ứng nhu cầu của người chơi. Tất cả đều là game gần gũi với sở thích và nhu cầu của người Việt Nam như: xếp hình, cờ cá ngựa hoặc một số game flash có những cái tên rất dân dã, vui nhộn: Giảm béo, xây tháp v.v.", ông Nguyễn Anh Dũng, phó giám đốc VTC Intecom, cho biết.

"Những trò chơi trên *choi.vui.com* đều được DreamLine phát triển", ông Ông Xuân Minh, giám đốc dự án của 24H nói, "VTC Intecom sẽ là nhà cung cấp giải pháp thanh toán trực tuyến cho dịch vụ game casual của 24H. Dịch vụ mới này sẽ đi theo mô hình chơi miễn phí và bán vật phẩm. Hệ thống thanh toán Vcoin, do VTC Intecom phát triển, sẽ được sử dụng làm phương tiện chính để thanh toán cho dịch vụ game và có thể là dịch vụ nhạc số của 24H tại *www.nhac.vui.vn*".

Ông Nguyễn Anh Dũng, phó giám đốc VTC Intecom.



GĐ dự án của 24H - ông Ông Xuân Minh.

Bằng việc hợp tác trên cổng game này, VTC Intecom và 24H có thể phát huy tối đa lợi thế của nhau nhằm tiếp tục khai thác thị trường game thủ Việt Nam hiện gồm khoảng 4 triệu người. Ông Minh hy vọng sẽ khai thác được cộng đồng game thủ của VTC Intecom. Đại diện 24H cho biết ngoài việc kinh doanh quảng cáo cho *www.vietnamnet.vn*, công ty đã phát triển quan hệ quảng cáo với hệ thống 5000 cửa hàng Internet trên toàn quốc. Hai bên hy vọng *http://choi.vui.vn* sẽ trở thành cổng giải trí hàng đầu tại Việt Nam trong mùa hè 2008. Ông Dũng cho biết: "Vcoin hiện nay đã trở thành một trong những cổng thanh toán trực tuyến dành cho các dịch vụ game và tin nhắn sms. Mong muốn của VTC Intecom là phát triển Vcoin trở thành phương tiện thanh toán trực tuyến lớn nhất Việt Nam dành cho các sản phẩm nội dung số, đồng thời sẽ trở ngân hàng giao dịch cho đối tượng khách hàng tuổi teen nhằm phục vụ các nhu cầu văn hóa, giải trí, học tập đa dạng phong phú".

GAME SI

BIỆT ĐỘI THẦN TỐC

http://bietdoi.zing.vn

"SẼ TẠO NÊN LÀN SÓNG HÂM MỘ THỂ THAO ĐIỆN TỬ TẠI VIỆT NAM"

Với vị trí là game thể thao điện tử bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) số 1 tại Hàn Quốc trong nhiều năm qua, sự kiện game Sudden Attack (Biệt Đội Thần Tốc) được VinaGame đưa về Việt Nam đã khiến cộng đồng game thủ nói chung và những người yêu thích thể thao điện tử nói riêng khá háo hức chờ đợi được thử sức. Chúng tôi đã sớm có cuộc trao đổi với anh Lâm Quang Thuấn, Giám đốc Sản phẩm game Biệt Đội Thần Tốc xung quanh sự kiện này và những điều còn là "bí mật" của Biệt Đội Thần Tốc.

Anh Lâm Quang Thuấn

Anh có thể cho biết con đường về tới Việt Nam của game thể thao điện tử Sudden Attack - Biệt Đội Thần Tốc?

Như bao game đã phát hành trước đó của VinaGame, Sudden Attack cũng trải qua quá trình thử nghiệm và nghiên cứu thị trường cẩn thận trước khi chính thức được lên kế hoạch phát hành tại Việt Nam. Do đây là một thể loại game khá mới với thị trường trong nước nên chúng tôi cũng đã dự đoán sẽ không tránh khỏi nhiều khó khăn và rào cản. Tuy nhiên, xác định đây là thời điểm thích hợp để thể loại game thể thao điện tử Việt Nam phát triển và được nhìn nhận với những đóng góp và thành tích đáng trân trọng như bất cứ môn thể thao nào khác, chúng tôi đang nỗ lực cho một mùa bội thu của thể thao điện tử, trong đó có cả Biệt Đội Thần Tốc.

Game thể loại thể thao điện tử Sudden Attack đã rất thành công tại Hàn Quốc, với vị trí số 1 thị trường, vậy anh có tin tưởng rằng Biệt Đội Thần Tốc sẽ tạo nên một "làn sóng" hâm mộ game thể thao điện tử nói chung và Biệt Đội Thần Tốc nói riêng tại Việt Nam không?

Tại Châu Á, ngoài Trung Quốc, Hàn Quốc là quốc gia sản xuất và phát hành online game thuộc hàng nhất nhì trong khu vực. Trong nhiều thể loại game đa dạng, người Hàn Quốc dành sự quan tâm và yêu chuộng đặc biệt cho các thể loại game nằm trong danh sách thi đấu của các giải thể thao điện tử như WarCraft, StarCraft, Counter-Strike 1.6 và FIFA... Sudden Attack ra đời đáp ứng được đúng nhu cầu đó nên đã có sự phát triển liên tục và duy trì bền bỉ vị trí thứ nhất của mình trong một thời gian dài tại Hàn Quốc.

Thời gian vừa qua, game thủ Việt Nam chủ yếu tiếp cận với các game kiếm hiệp, game theo thể loại hoạt hình, game khiêu vũ... mà chưa có điều kiện thử sức với nhiều thể loại đa dạng khác nhau của các dòng game trên thế giới. Sudden Attack khi về đến Việt Nam mang trong mình sứ mạng là cầu nối game thủ Việt Nam và thị trường game thế giới, đồng thời sẽ là một game gắn liền với các giải đấu lớn, hoành tráng và chuyên nghiệp. Chúng tôi tin tưởng Biệt Đội Thần Tốc sẽ đồng hành phát triển cùng thể thao điện tử trong nước và sẽ cùng thể thao điện tử Việt Nam gặt hái những thành công đáng kể trong thời gian không xa.

Là một người làm game chuyên nghiệp, anh sẽ định hướng phát triển Biệt Đội Thần Tốc như thế nào?

Chúng tôi định hướng phát triển Biệt Đội Thần Tốc theo hướng là một game thể thao chuyên nghiệp gắn liền với các giải đấu trong nước, khu vực và thế giới. Ngoài ra, VinaGame cũng sẽ làm việc với 7 nhà phát hành Sudden Attack tại các quốc gia còn lại để triển khai tổ chức giải đấu Sudden Attack liên quốc gia.

Thanh Phương

Đồ họa game trong chương trình thạc sĩ

Chương trình đào tạo thạc sĩ ngành Khoa Học Máy Tính của học viện Công Nghệ Châu Á không chỉ dành cho những bạn trẻ muốn học cao mà còn dành cho sự đam mê đồ họa máy tính và hoạt ảnh.

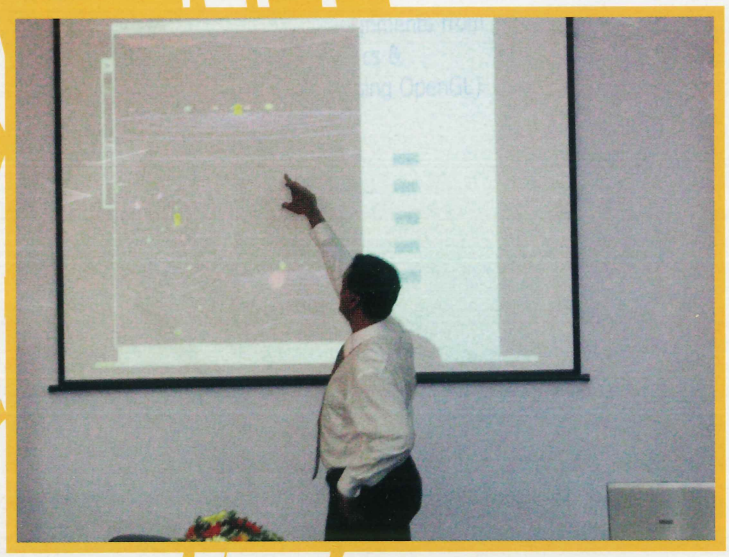
Sau khi trung tâm tại Việt Nam của học viện Công Nghệ Châu Á (AITCV) công bố chương trình tuyển sinh thạc sĩ lần thứ 8 tại TP.HCM vào cuối tháng 3/2008, TGVT-Thế Giới Game đã phỏng vấn tiến sĩ Sumanta Guha, giảng viên của AITCV về khóa học "Đồ họa máy tính và hoạt ảnh" (Computer graphics and animation) trong khuôn khổ chương trình đào tạo thạc sĩ ngành Khoa Học Máy Tính (Computer Science-CS) này. AITCV cho biết khóa học này đã được đưa vào chương trình thạc sĩ CS từ 2003.

TGG: Hiện ở Thái Lan có bao nhiêu học viện và trung tâm đào tạo đồ họa máy tính và hoạt ảnh?

TS. Guha: Theo tôi biết, hầu hết mọi trường ĐH ở Thái Lan có đào tạo ngành Khoa Học Máy Tính (Computer Science- CS) đều mở các khóa học về đồ họa máy tính (Computer Graphics-CG). Tuy nhiên, thường đó là các khóa đào tạo về đồ họa 2D. Có một số trung tâm mở các khóa ngắn hạn vài tuần đào tạo các phần mềm 3D như Maya, 3D Max. Riêng AIT rất tự hào về các khóa đào tạo đồ họa và hoạt ảnh 3D của học viện chúng tôi. Chúng tôi đào tạo đầy đủ từ lý thuyết đến thực hành.

TGG: Vì sao AIT quyết định tổ chức khóa đào tạo này tại Việt Nam?

TS.Guha: AITCV là chi nhánh lớn nhất của AIT và trong nhiều năm qua chúng tôi rất tự hào và may mắn trong việc thu hút được các cử nhân/kỹ sư Việt Nam theo đuổi các khóa cao học tại AIT hay AITCV. Chúng tôi cho rằng để có thể tiếp tục thu hút các tài năng Việt Nam chính là phải cung cấp những khóa học hay nhất ngay tại Việt Nam.



TGG: Nội dung đào tạo của khóa học về đồ họa máy tính và hoạt ảnh này cụ thể bao gồm những gì, theo AITCV có phù hợp với nhu cầu học tập và nghiên cứu của Việt Nam hay không? Hay đây chỉ là một khóa học đại cương về đồ họa và hoạt ảnh?

TS.Guha: Hiện tại, khóa học Đồ Họa Máy Tính và Hoạt Ảnh (CGA - Computer Graphics and Animation) là một phần của chương trình đào tạo thạc sĩ, mang tính giới thiệu nhưng nhấn mạnh đều cả ở lý thuyết lẫn thực hành của đồ họa 3D.

Khóa học sẽ hướng dẫn sinh viên từ không biết gì đến khả năng hiểu biết tương đối, cùng dự án cuối khóa là một game 3D hay phim. Giáo trình của khóa học là cuốn sách tôi viết Computer Graphics through OpenGL: Experiments and Theory (Đồ họa máy tính thông qua OpenGL: Những trải nghiệm và lý thuyết).

Giáo trình của chúng tôi dựa trên kỹ thuật OpenGL với các thành phần trình chính cũng như dự án cuối khóa dành cho sinh viên đều là những trò chơi hay phim phức tạp, ứng dụng các yếu tố đồ họa từ cơ bản (texturing, lighting, blending, picking) đến các yếu tố tiên tiến (như frustum culling, space partitioning, quaternion-based rigid-body motion).

Có thể bạn nghĩ rằng tại sao chúng tôi không đào tạo Direct3D. Vâng, phần mềm này được sử dụng rộng rãi hơn cho việc phát triển game nhưng OpenGL ra đời trước và là nguồn cảm hứng để Microsoft tạo ra Direct3D. Các phiên bản mới nhất của 2 phần mềm này rất giống nhau. Một lập trình viên có năng lực sẽ không gặp khó khăn khi chuyển từ OpenGL sang Direct3D.

CGA không phải là một khóa học chuyên sâu về phát triển game nhưng chắc chắn tạo được nền tảng cho những chuyên viên phát triển game đầy hoài bão. Chúng tôi cũng sẵn sàng hợp tác với các đối tác Việt Nam để mở ra các chương trình riêng đào tạo về hoạt ảnh cho game và phim tại Việt Nam.

Nhiều người làm về thiết kế tự xưng "mình rành 3D" nhưng rất nhiều người khi tôi hỏi, chưa phân biệt được mặt trước và mặt sau của một đa giác (front and back face of a polygon) hay quan hệ ảnh hưởng giữa các yếu tố cơ bản đối với hình khối của vật thể thiết kế. Một sự

hiểu biết thấu đáo về lý thuyết sẽ hỗ trợ tốt cho việc thực hành. Chẳng hạn, tay đua vô địch F1 Kimi Raikkonen rất "thân thuộc" với các loại máy móc xe đua. Trên thực tế, họ thường tham gia vào quá trình thiết kế và sản xuất động cơ/máy móc xe đua. Tôi muốn nói rằng AIT không chỉ đơn thuần đào tạo "tài xế" biết điều khiển các công cụ đồ họa máy tính mà hơn thế, đào tạo những "tay đua" thành công!

TGG: Việt Nam cần làm gì và cần có gì để có thể trở thành một quốc gia phát triển game và theo ông, phải mất bao lâu?

TS.Guha: Tôi không hiểu lắm về ngành game Việt Nam nhưng nhìn chung, đất nước các bạn có nhiều "điểm cộng": hạ tầng phát triển nhanh, lương nhân công thấp hơn mức chuẩn quốc tế, hệ thống đào tạo xuất sắc. Trong 6 năm qua, tôi đã có nhiều chuyến công tác tại Việt Nam và đã chứng kiến TP.HCM từ một thành thị khá buồn ngủ (fairly sleepy town) chuyển mình thành một đô thị sầm uất. Tôi đánh giá sinh viên Việt Nam rất khá về toán, điều rất cần trong ngành đồ họa máy tính. Ngoài ra, dân số Việt Nam trẻ, sáng tạo và có tinh thần kinh doanh làm giàu.

Cần nói thêm, bộ phận người Việt Nam ở nước ngoài, nhất là người Việt ở Mỹ, có thể là cầu nối dẫn đến nhiều cơ hội đầu tư và gia công.

Việc tăng trưởng của bất kỳ ngành nào cũng đòi hỏi sự có sẵn các nguồn lực chính. Trong trường hợp của ngành hoạt ảnh, quan trọng nhất chính là con người, như lập trình viên (programmers), nghệ sĩ mỹ thuật (artists), chuyên viên thiết kế (designers) và các nhà sản xuất (producers). AIT là học viện đào tạo đồ họa máy tính 3D cũng như các lĩnh vực liên quan khác như phát triển phần mềm.

Tôi không thể dự báo điều gì cả nhưng nếu chính phủ Việt Nam có các chính sách thúc đẩy ngành công nghiệp số, tạo ra môi trường kinh doanh thân thiện và an toàn cho đầu tư nước ngoài và nếu các bạn trẻ Việt Nam dám thử sức lập ra các doanh nghiệp game 3D (hơn là lập nghiệp theo cách "bền vững" khác như trở thành giáo sư) thì không có lý do gì Việt Nam không thể có được ngành đồ họa trị giá trăm triệu USD!

PHI QUÂN

Vài nét về ngành gia công đồ họa và hoạt ảnh Thái Lan

Thái Lan có một nền công nghiệp game, phim và quảng cáo đầy sức sống, thường có mối liên hệ với các đối tác phương Tây. Chẳng hạn bộ phim 3D đầu tiên của Thái -Khan Kluay, đã thành công lớn năm 2006, đã "bị ăn theo" bởi nhiều trò chơi và các sản phẩm media khác.

Có dưới 15 công ty hoạt ảnh hoạt động ở Thái Lan. Theo TS.Guha, lớn nhất là công ty CyberPlanet-Interactive. Bên cạnh nghề gia công cho các thị trường ngoài nước, chủ yếu là Nhật Bản và Hàn Quốc, một nghề đáng kể nữa là dịch thuật game nước ngoài (Nhật, Hàn...) ra tiếng Thái. Đây có thể được xem là một nghề rất phổ biến trong giới trẻ Thái Lan hiện nay.

Tuy nhiên, việc phát triển game (hệ PC) độc lập ở Thái lại phải đối mặt 3 thách thức. Trước hết, nạn ăn cắp bản quyền kìm hãm dòng doanh thu. Thứ hai, thị trường Thái Lan tương đối nhỏ so với thị trường toàn cầu mà nhiều studio hướng làm mục tiêu kinh doanh. Cuối cùng, chất lượng hiện thời của game Thái Lan chưa đạt chuẩn của các studio quốc tế - hệ quả của hai vấn đề trên.

Một lợi thế trước mắt là nhu cầu nội dung của từng địa phương đậm chất văn hóa bình dân. Các cách kinh doanh sáng tạo, chẳng hạn việc bán vật phẩm ảo và dịch vụ như ở Hàn Quốc, có thể là cách để làm lợi cho các hãng game của Thái Lan.

Với tư cách là một đấu thủ trên trường quốc tế, thị phần của Thái Lan tương đối nhỏ - chỉ mới là 500 triệu USD - trên thị trường nội dung số toàn cầu có tổng trị giá 75 tỷ USD. Tuy nhiên, Bộ CNTT-TT Thái Lan, đứng đầu là tổ chức SIPA (Cục Xúc Tiến Ngành Phần Mềm) đã đặt mục tiêu tốc độ tăng trưởng hàng năm là 18% trong 3 năm tới (so với dự báo tương ứng của toàn cầu là 8%.) Tiềm năng của Thái Lan trong ngành gia công hoạt ảnh rất lớn vì đất nước này đã là điểm đến ưa thích của ngành gia công sản xuất (nơi hoạt động thuận tiện cho các công ty và nhà đầu tư quốc tế), có hạ tầng xuất sắc, môi trường nhân sự tốt và giá nhân công tay nghề cao tương đối thấp.

Trong khu vực, đối thủ của ngành đồ họa và hoạt ảnh máy tính Thái Lan, ngoài các bậc "đàn anh" như Hàn Quốc và Nhật Bản, gồm Philippines, Malaysia, Singapore và ngày càng đáng gờm chính là Trung Quốc và Ấn Độ. Tôi không thể đưa tên Việt Nam vào danh sách này nhưng hy vọng sẽ mau chóng có sự thay đổi. Tuy nhiên, nếu nhìn vào tổng giá trị thị trường nội dung số toàn cầu, sẽ có nhiều cơ hội cho mọi đấu thủ trong tương lai!

Ngày càng có nhiều các nhà sản xuất đồ họa lớn như các gã khổng lồ hoạt ảnh tại Bắc Mỹ, thuê gia công đồ họa tại khu vực châu Á/Thái Bình Dương. Đến nay, phần lớn là việc thuê gia công đồ họa 2D nhưng với chi phí thấp, sự phổ biến của các công nghệ cao nhất cũng như sự công nhận về năng lực/kỹ năng đồ họa 3D, châu Á được dự báo sẽ ngày càng thu hút được nhiều công việc thuộc lĩnh vực 3D.

StarCraft II

Quá khứ và tương lai

Ngày 31/3/1998, Blizzard Entertainment trình làng phiên bản StarCraft đầu tiên, đánh dấu một cuộc cách mạng mới cho thể loại game chiến thuật thời gian thực về cuộc chiến của ba chủng tộc trong Thiên Hà. Xuất phát điểm với Terran, Protoss và Zerg, game thủ trên thế giới bắt đầu chìm đắm trong những cuộc chiến mang tính chiến thuật cao.

Sự ra đời của StarCraft

StarCraft được xây dựng trên nền HĐH Windows và lần đầu ra mắt công chúng vào năm 1998. Bằng tính chiến thuật độc đáo giữa ba chủng tộc có ba lối chơi hoàn toàn khác nhau, chỉ trong thời gian ngắn, có đến 1,5 triệu bản StarCraft được tiêu thụ trên toàn thế giới, biến nó trở thành tựa game bán chạy nhất trong năm. Chỉ một năm sau, phiên bản StarCraft cho Mac OS của Apple cũng được ra mắt, càng khiến tựa game này trở nên nổi tiếng. Và khi StarCraft xuất hiện trên hệ máy Nintendo 64 năm 2000, cuộc chơi lên đến đỉnh điểm khi viếng thăm bất cứ một diễn đàn nào, StarCraft luôn là tâm điểm của chú ý đối với mọi game thủ thuộc ba hệ máy trên.

Thành công nối tiếp thành công, StarCraft xếp hạng 11 trong 100 tựa game hay nhất mọi thời đại do tạp chí IGN trao tặng, vinh dự nhận được ngôi sao danh giá tại "Walk of Game", Metreon, San Francisco, nơi vinh danh những tựa game có ảnh hưởng lớn đến nền công nghiệp phát triển game đương đại. Dù đã bước vào sinh nhật lần thứ mười, con số doanh thu của game không có dấu hiệu suy giảm. Tính cho đến nay, 9,5 triệu bản trên toàn thế giới (4,5 triệu bản đang được sử dụng riêng tại Hàn Quốc) luôn là con số mà bất cứ một nhà sản xuất nào cũng phải thèm thuồng.

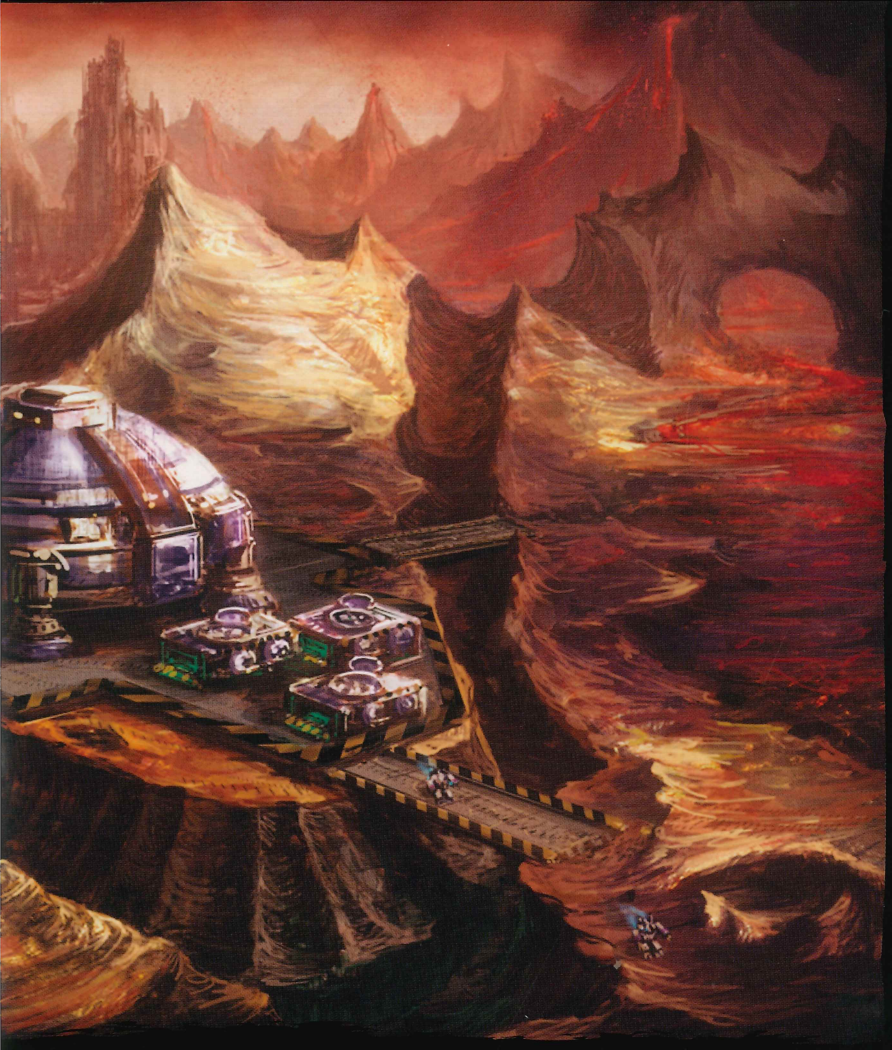
Những tính năng ưu việt của StarCraft

Sau thành công vang dội của phiên bản đầu tiên, StarCraft với phiên bản mở rộng Broodwar có tính năng mới được cập nhật, đặc biệt với sự xuất hiện của "nhân vật" Dark Templar làm cho cốt truyện trở nên hấp dẫn hơn bao giờ hết. Tuy nhiên, không chỉ đơn thuần là cốt truyện của một tựa game, StarCraft đã đem lại nguồn cảm hứng bất tận cho rất nhiều nhà văn thuộc thể loại khoa học giả tưởng. Vì thế, chỉ với ngần đó nhân vật, fan của StarCraft một lần nữa có thể hòa mình vào thế giới thiên hà bao la qua nhiều loại tác phẩm đang được bày bán trên Internet.

Thấm thoát 10 năm đã trôi qua, giờ đây là thời điểm chúng ta cùng ngồi và điểm lại sự khác biệt đã đem đến thành công cho StarCraft.

• Ba chủng tộc là Terran, Protoss và Zerg thể hiện sự tương khắc lẫn nhau, cân bằng tuyệt đối.

• Cốt truyện và màn chơi đơn liền mạch, các sự kiện có tính liên kết cao, tạo thành một mạch game



hoàn chỉnh và lôi cuốn.

• Sở hữu hệ thống Battle.net, một công cụ đắc lực giúp người chơi có thể giao lưu với nhiều game thủ có cùng đam mê trên toàn thế giới.

• Game thủ có thể tự tạo map với những unit, chiến dịch của riêng mình - tính năng mở cao.

Chế độ chơi mạng

Bằng gameplay đa dạng và phong phú, StarCraft sở hữu rất nhiều chiến thuật khác nhau, từ đơn giản mà bất cứ một game thủ nào cũng có thể thực hiện được cho đến những chiến thuật đòi hỏi khả năng lựa chọn thời điểm tấn công thích hợp hay kỹ năng micro bậc thầy chỉ có ở những game thủ chuyên nghiệp. Chính điều này đã khiến StarCraft trở thành một trong những tựa game có tính cạnh tranh cao nhất trong lịch sử game thế giới, sau đó nhanh chóng chiếm được cảm tình của nhà tài trợ, nhà tổ chức sự kiện và chính thức có mặt tại các giải đấu lớn.

Hệ thống Battle.net vốn là một ưu thế của Diablo nhưng sau khi StarCraft ra đời, Battle.net càng được phát huy khi hàng ngày, tại 4 server gateway chính của game là US East, US West, Europe và Asia đã diễn ra hàng nghìn trận đấu của game thủ khắp thế giới, chưa kể một số server PvPGN hoặc Ladder phổ biến hiện nay như VGN, iCCup. Bên cạnh khả năng có thể tạo game, hệ thống tính điểm chuyên nghiệp Ladder ra đời với khả năng liệt kê trận đấu thắng, thua và profile game thủ một cách chi tiết.

Tương tự Diablo, nhờ hệ thống chơi mạng xuất sắc, game đã làm ngọn lửa đam mê trong mỗi game thủ bùng cháy và ngọn lửa đó chưa khi nào có dấu hiệu yếu đi trong suốt mười năm qua.

Tính phổ biến của StarCraft

Sau ngày đầu phát hành, StarCraft nhanh chóng trở thành cơn lốc càn quét mọi cỗ máy PC trên toàn thế giới. Tại Hàn Quốc, làn sóng chơi StarCraft mạnh mẽ đến nỗi nền móng của thể thao điện tử chuyên nghiệp cũng bắt đầu từ đấy.

Những cải tiến đáng giá?

Cũng với 3 chủng tộc truyền thống, nhưng Blizzard tiếp tục phù phép để cố tạo nên vẻ đẹp mới cho thế giới starcraft. Tuy là những chi tiết bên lề nhưng với một fan StarCraft lâu năm, bạn không thể bỏ sót những chi tiết này.

1. Chủng tộc Protoss

Quân chủng Zealot: ngoài đặc điểm về hình dáng và cách thức chiến đấu cũ, Zealot còn có thể ngay lập tức áp sát kẻ thù từ khoảng cách nhất định.

Quân chủng Immortal: Không thiên về khả năng kết liễu đối thủ một cách nhanh chóng như Zealot, Immortal là lực lượng yểm trợ tốt cho đồng đội trên sa trường. Bằng lớp giáp đặc biệt, trong hàng ngũ quân đội, Immortal sẽ chịu trách nhiệm mở đường máu cho Protoss trước những đội quân giáp nặng của đối phương.

Quân chủng Colossus: Reaver sẽ biến mất trong StarCraft II, thay vào đó là cỗ máy hủy diệt Colossus. Toàn bộ phần thân của Colossus được trang bị vũ khí nằm trên 1 bệ đỡ gồm 4 chiếc chân cao, vững chắc, mang lại một khả năng di chuyển ấn tượng. Với chiều cao có thể di chuyển qua bất cứ loại địa hình nào cùng khả năng chiến đấu siêu việt, Colossus chắc chắn sẽ nằm trong danh sách đen của binh đoàn Zerg.

Quân chủng Mothership: suốt quá trình nghiên cứu nhằm tìm ra vũ khí mới, cuối cùng chiếc máy bay chiến đấu cao cấp nhất của Protoss cũng ra đời, mang trong mình nguồn sức mạnh của đấng sáng tạo Xel Naga từ viên pha lê Khaydarin đặt tại trung tâm chỉ huy của chiến thuyền. Bằng cách phóng khích nguồn năng lượng này, một chiếc Mothership có thể làm cong, hay bẻ gãy cả kết cấu của vũ trụ. Sức mạnh của một Mothership đáng sợ đến nỗi nó có thể xóa sổ cả một hạm đội tàu chiến của đối thủ chỉ trong nháy mắt, hay hủy diệt toàn bộ một hành tinh ra khỏi hệ thiên hà bằng 4 kỹ năng là: Cloak Field tạo lớp bảo vệ che giấu đồng đội, Time Bomb lá chắn ngăn cản mọi loại đạn, Planet Crack tập trung năng lượng của pha lê Khaydarin để tạo ra những chùm tia năng lượng Psionic hủy diệt và lỗ đen Black Hole hút vạn vật vào bên trong. Tuy vậy, các kỹ năng này vẫn còn gây tranh cãi về tính cân bằng của game.

2. Chủng tộc Terran

Quân chủng Marine: vì yếu thế hơn so với Zealot và Zergling nên Blizzard cho phép người chơi có thể sản xuất đồng thời hai đơn vị Marine tại cùng một thời điểm trong cùng một Barrack.

Quân chủng Reaper: thay thế cho Firebat, những tướng Terran sẽ gặp khó khăn trước những đợt càn quét với số lượng lớn quân địch, nhưng sự xuất hiện của Reaper đã dập tắt mọi hy vọng của đối phương. Xuất thân là những tên tù nhân thiện chiến nhất của xã hội Terran, giờ đây lại được cung cấp thêm những trang bị tối tân. Với những mục tiêu to lớn, Reapers có thể

Hàn Quốc có thể nói là một trong những tác nhân duy trì tính hấp dẫn của StarCraft bằng những trận đánh độc đáo của những game thủ hàng đầu. Cũng chính nơi đây, một game thủ chuyên nghiệp cũng nổi tiếng ngang một ngôi sao ca nhạc, diễn viên điện ảnh với những bản hợp đồng trị giá hàng trăm nghìn đôla. Thời điểm này cũng là lúc khái niệm "eSport" được xã hội hóa, có kênh truyền hình riêng phát sóng 24/7, có cả một dây chuyền đi kèm như hệ thống giải đấu chuyên nghiệp, đội thi đấu,... Điều này càng trở nên hiển nhiên hơn khi phiên bản mở rộng Broodwar ra đời, càng làm tính cân bằng của game đạt đến độ hoàn mỹ, mở ra một chuẩn mực mới cho game chiến thuật.

Nếu xét trên mặt bằng chung thế giới, cộng đồng StarCraft cũng đã có những bước phát triển nhảy vọt trong những năm gần đây: số lượng người chơi ngày một đông, trình độ ngày một cải thiện. Đây là minh chứng hùng hồn chưa khi nào StarCraft mất đi vị thế cho dù có rất nhiều tựa game chiến thuật mới xuất sắc ra lò. Không yêu cầu cấu hình cao, người chơi dễ dàng chìm đắm trong StarCraft và tận hưởng cảm giác đấu trí tuyệt vời mà game đem lại.

StarCraft II có gì mới?

19/5/2007, tại thủ đô Seoul, Hàn Quốc, Blizzard Entertainment cuối cùng đã chính thức công bố StarCraft II. Tuy hiện nay, StarCraft II vẫn đang trong giai đoạn thử nghiệm nhưng với danh tiếng của một hãng sản xuất lâu đời, chắc chắn sự chờ đợi của game thủ không uổng phí. StarCraft II, theo hứa hẹn của nhà sản xuất Blizzard sẽ tiếp tục câu chuyện chưa có hồi kết về trận chiến của ba chủng tộc trong phiên bản StarCraft trước kia.

Ngoài việc giới thiệu unit (đơn vị quân) mới trong StarCraft II, một số unit đặc trưng cho từng chủng tộc trong phiên bản hiện nay vẫn được giữ lại. Tuy nhiên, nhiều kỹ năng mới và vẻ ngoài 3D tuyệt mỹ, StarCraft II sẽ đem đến nhiều trải nghiệm mới thú vị về game chiến thuật.

Rõ hơn, chúng ta hãy làm một phép so sánh nhỏ giữa ba chủng tộc về những thay đổi đáng chú ý nhất đã được thông báo (xem "Những cải tiến đáng giá?").

Lời kết

Mặc dù Blizzard chưa đưa ra thông tin gì về ngày phát hành StarCraft II nhưng với thông tin về gameplay của trò chơi đã được đưa ra và cập nhật liên tục, không khí trong cộng đồng người hâm mộ đã trở nên thực sự nóng. Tuy đã có rất nhiều sự thay đổi nhằm tăng thêm gia vị mới cho game, nhưng rất nhiều game thủ cho rằng, vì "màu mè" như vậy, có thể StarCraft II khó lòng đạt được sự cân bằng hoàn hảo như người anh Broodwar. Mười năm chờ đợi, mười năm thai nghén, với hai luồng ý kiến trái ngược, bộ mặt thật của game này thế nào, có lẽ chúng ta phải chờ chính StarCraft II trả lời.

HỒNG PHƯỢNG

"ném" ra những quả bom hẹn giờ với sức công phá cực lớn trong một tầm ngắn, không thua kém gì với Spider Mines của Vulture trong Starcraft: Broodwar.

Quân chủng Thor: một cỗ máy vũ khí di động khổng lồ với lượng HP lên tới 700 đơn vị và sức tấn công đạt 50, Thor không những chỉ là đồng đội yểm trợ tốt, đôi khi có trở thành một đơn vị mở đường máu cho Terran, tương tự như Immortal của Protoss. Mặc dù muốn sản xuất thành công một đơn vị Thor, bạn chỉ mất vỏn vẹn có 8 giây nhưng mất 400 Minerals (khoáng sản hay còn gọi là vàng) và 300 gas. Thor có hai chế độ chiến đấu: một là dạng lắp ghép là "Barrage – Thor" để hoàn thành tốt nhiệm vụ yểm trợ và hai là "Siege –Thor" có thể gây ra các tổn thất lớn từ khoảng cách rất xa.

3. Chủng tộc Zerg

Quân chủng Zergling: bước sang StarCraft II, Zergling khoác trên mình một hình dáng mới, đáng sợ hơn. Ngoài ra, để củng cố thêm vai trò trong hàng ngũ của Zerg, giờ đây, Zergling có thể tiến hóa thành một loại quân mới với sức sát thương mạnh hơn, tên là Baneling.

Quân chủng Overlord: Overlord sẽ không còn khả năng phát hiện tàng hình mà khả năng này được loại quân Overseer đảm nhận (một dạng tiến hóa của Overlord). Nhưng bù lại, chúng đã thực sự là một loại quân hữu dụng có khả năng gây ra sát thương cho đối thủ và tạo ra những vùng đất "creep" nhỏ, ngăn chặn cơ hội bành trướng thế lực kinh tế của đối phương.

Quân chủng Roach: loại quân có khả năng hồi phục những thương tổn trong các trận chiến cực lớn. Hơn thế nữa, sức sát thương của loại quân mới này cũng làm nhiều quân chủng khác phải dè chừng. Tuy Roach có một lượng HP khá nhỏ nhưng tốc độ hồi phục HP rất nhanh chóng.

Quân chủng Queen: Queen sẽ được sản sinh trực tiếp từ Hatchery (nhà chính của Zerg) và bạn chỉ có thể có một Queen trong một thời điểm (tương tự như Mothership của Protoss). Là một loại quân có sức sát thương lớn và có rất nhiều kỹ năng đặc biệt. Queen có khả năng tạo ra một đường hầm liên thông tới bất cứ nơi nào công trình của chủng tộc Zerg có mặt trên bản đồ bằng kỹ năng "Deep Tunnel". Kỹ năng "Toxic Creep" sẽ khiến quân đối phương bị nhiễm độc khi chúng bước vào vùng đất đã bị Queen bỏ độc.

Quân chủng Infestor: Infestor có khả năng tạo ra một lá chắn như làn sương mù mỏng, vô hiệu hóa hoàn toàn mọi sự tấn công từ khoảng cách xa của đối phương, khả năng "lây nhiễm bệnh dịch" sẽ biến nạn nhân đó trở thành kẻ lây nhiễm bệnh cho đồng đội,

Bên cạnh hai khả năng tuyệt vời trên, Infestor còn có thể "cướp bóc" công trình của đối phương nhằm tạo ra một công trình, unit mới cho riêng chủng tộc của mình. Đây vốn là một đặc điểm của Queen nhưng trong StarCraft II, Blizzard đã trao "thiên chức" này vào tay Infestor.

Garena.esport.vn - khởi nguồn giải đấu quốc tế

Ngày 8/4 vừa qua, cổng thông tin thể thao điện tử ESVN đã phối hợp cùng Garena (tên gọi mới của GG-Client) cho ra mắt website garena.esport.vn. Website được xây dựng với mục đích cung cấp thông tin nội dung về các giải đấu trong nước và quốc tế, tổ chức các giải đấu game eSport trên phần mềm Garena; hỗ trợ game thủ Việt Nam về cài đặt, hướng dẫn sử dụng chi tiết, cập nhật các bản nâng cấp và chức năng mới khi sử dụng phần mềm này. Website này nối tiếp sự kiện cổng thông tin Thể Thao Điện Tử được mời làm đơn vị bảo trợ thông tin chính thức của Garena tại Việt Nam.

Giao diện trang web *http://garena.esport.vn*

Một số tính năng cơ bản của Garena

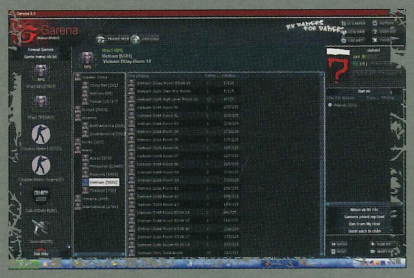
Garena là phần mềm giả lập mạng LAN, hỗ trợ thi đấu các game eSport trên mạng online được phát triển bởi tổ chức Ocean.

Garena có ưu điểm là kết nối ổn định, cài đặt và sử dụng dễ dàng, không phải làm nhiều thủ tục rắc rối như những phần mềm giả lập LAN khác. Chức năng GG Tunnel tự động tìm kiếm giúp game thủ có kết nối gián tiếp tốt nhất tới host. Bên cạnh đó, Garena còn có các tính năng khác:

• Hệ thống tính điểm kinh nghiệm nhanh và ổn định

• Kết nối với tất cả bạn bè qua GG Messenger

• GG Anti-Spike giảm thiểu sự cố về kết nối như trễ và xử lý hình ảnh mượt hơn.



Giao diện phần mềm Garena

• Xem những trận đấu tầm cỡ thế giới do GGTV tường thuật những trận đấu hay của các giải đấu lớn như MYM PriDe, WC3L... được chơi trên Garena.

• Không phải cài đặt phần mềm chống hack, cheat nào bởi GG Anti-Cheat Sytem sẽ bảo vệ game thủ miễn phí khi chơi game.

• Game thủ có thể thay đổi tất cả các loại bản đồ và chọn cấp bậc cho những trận đấu.

• Có được không gian thảo luận riêng trên nền Garena và trên diễn đàn

• Lưu địa chỉ của bạn chơi và danh sách bạn thân trên Garena

• Có các tính năng tương tự Yahoo Messenger và MSN Messenger như gửi file, chat live, gửi tin nhắn offline hoặc mail đến bạn bè...

Với những tính năng ưu việt trên, Garena được đánh giá là môi trường tốt để tổ chức các giải game thi đấu online. Các bạn có thể xem thêm chi tiết tại: *www.esport.vn*

Anh Phan Viết Hoàn, đại diện Cổng thông tin Thể thao điện tử Việt Nam cho biết về kế hoạch sắp tới của ESVN trong việc tổ chức các giải đấu thể thao điện tử online: "Chúng tôi đánh giá năm 2008 là năm bản lề cho sự phát triển eSport tại Việt Nam. Sự hợp tác giữa ESVN và Garena sẽ là tiền đề quan trọng trong việc tổ chức các giải đấu của ESVN khu vực và thế giới. Trong năm nay, ESVN cam kết sẽ đẩy mạnh hơn nữa chất lượng và số lượng các giải đấu thể thao điện tử. Từ tháng 4/2008, ESVN sẽ tổ chức các giải PG-Tournaments (PGT) hàng tháng với các nội dung thi đấu như Dota, DDay, CounterStrike, Starcraft, thậm chí cả Dawn of War trên nền Garena".

Garena.esport.vn và phần mềm Garena

Với những tính năng hỗ trợ chơi game eSport mạnh nên game thủ sẽ rất thuận tiện khi Garena phối hợp cùng ESVN đưa website garena.esport.vn vào phần mềm.

Nội dung thông tin gồm các chuyên mục:

Tournament-Garena.esport.vn: đăng tải giải đấu của website *Garena.esport.vn*, cập nhật thông tin mới nhất, nhanh nhất và chính xác nhất về các giải đấu online trên phần mềm Garena trong nước và nước ngoài.

Nội dung tin tức về thể thao điện tử nói chung cũng được đăng trên *Esport.vn*. Toàn bộ site là một hệ thống thông tin hỗ trợ hoàn chỉnh cho bất cứ game thủ eSport nào. Chuyên mục Gear.vn mang đến một cái nhìn tổng quan về thị trường phần cứng cũng như những hiểu biết sâu rộng về các thiết bị hỗ trợ chơi game.

Kinh nghiệm thực sự quý giá đối với một game thủ tiềm năng, vì vậy chuyên mục Replays là một phần không thể thiếu. Một phần nội dung trên site được cập nhật từ website Replays.esport.vn. Chuyên mục này luôn tự động cập nhật những replay mới nhất và hay nhất.

Một mùa hè sôi động với những giải đấu nóng bỏng đã bắt đầu với sự mong chờ, đón nhận của các game thủ Esport. Đại diện Cổng thông tin Thể Thao Điện Tử cho biết: "Chúng tôi tin rằng, sự ra đời của website garena.esport.vn sẽ là một bước tiến lớn, với mục đích mang lại ngày càng nhiều giải đấu hơn nữa, garena.esport.vn sẽ trở thành cầu nối gắn kết cộng đồng thể thao điện tử Việt Nam và thế giới".

ESVN

Các game thủ của hệ máy PS2, Xbox 360 và PSP chắc hẳn không mấy xa lạ với Warriors Orochi (WO), nhưng đối với các tay chơi của PC thì quả thật WO là món ăn ngon, bổ và lạ. Một phần là vì trước giờ có rất ít các game thuộc thể loại chặt chém (Beat-'Em-Up) xuất hiện trên PC, nên dịp WO được chuyển thể sang hệ máy này là cơ hội để người chơi say mê, cuốn hút theo từng đòn đánh liên hoàn (combo) của các nhân vật chính trong game.

Orochi xuất hiện

WO có cốt truyện hư cấu rất thú vị khi tập hợp các anh hùng từ thời Tam Quốc của Trung Hoa và Chiến Quốc của Nhật Bản vào cùng một thế giới hỗn mang do ác quỷ Orochi tạo ra. Giữa lúc các người hùng đang mải mê chinh chiến, tận lực dùng mọi thủ đoạn để hạ lẫn nhau thì đột nhiên một nguồn năng lượng khủng khiếp, như lốc xoáy từ trên trời ập xuống đã bắt hết những vị tướng tài này... Triệu Tử Long hay tin Lưu Bị đang bị giam, nên đã tức tốc cùng với các vị tướng khác hợp sức lên đường cứu chúa. Trải qua hàng trăm trận đánh với quân lính của Orochi, Triệu Tử Long đã từng bước giải thoát cho các vị tướng khác và cùng họ hợp sức trong trận chiến cuối cùng với ác quỷ Orochi. Thắng bại của trận chiến cuối cùng kết quả thế nào là do người chơi quyết, nhưng chắc chắn một điều là càng gần với cuộc chiến định mệnh thì nhân vật Triệu Tử Long của bạn sẽ ngày một mạnh mẽ, bền sức hơn qua các đợt tăng cấp (level). Và qua từng trận đấu thập tử nhất sinh với các vị tướng khác như Lữ Bố, Triệu Tử Long sẽ học hỏi được các tuyệt chiêu đánh giáo liên hoàn (combo) hết sức uy lực, có thể nói đã đạt đến cảnh giới quỷ khốc thần sầu.

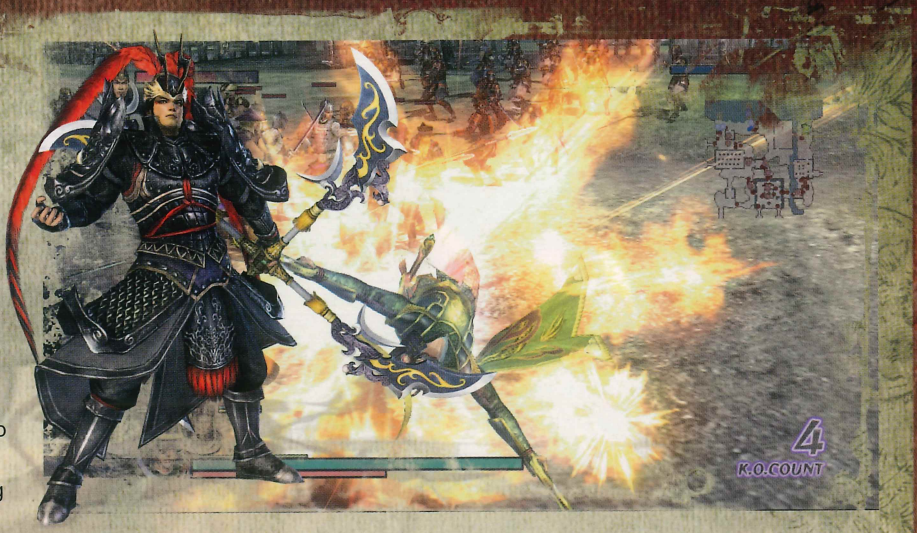
WARRIORS OROCHI			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Koei		TỐI THIỂU	
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 1,6GHz
Omega Force		RAM	256MB
THỂ LOẠI		VGA	64MB
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008		
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	4GB
ESRB	Teen	OS	Windows XP/ Vista

Tướng quân xuất trận

Tuy vậy, cái hay của game là không phải chỉ có một mình vị tướng do người chơi điều khiển hưởng được kinh nghiệm chiến trường hay các loại vũ khí mới mạnh hơn mà ngay cả 2 vị tướng đi cùng trong nhóm cũng được hưởng các loại vũ khí mới và điểm thưởng (PTS) khi người chơi hoàn thành 1 màn chơi. Số điểm thưởng này có thể dùng để tăng cấp cho những vị tướng mà mình yêu thích để họ trở thành những mãnh hổ thực sự trên chiến trường, hoặc dùng ghép các loại vũ khí lại với nhau để chúng tăng sắc bén gây sát thương cao, hoặc thêm nhiều bùa phép vào vũ khí như bùa băng, hỏa, sấm sét...

Nếu có thể trang bị vũ khí "xịn" cho các vị tướng của mình thì trong các trận chiến khốc liệt, người chơi sẽ cảm thấy rất thích thú khi vị tướng tả xung, hữu đột trong rừng quân đối phương, tung chiêu liên tục như thể tạo nên 1 bức tường kim loại vững chắc bảo vệ bản thân và hạ đối thủ như rạ. Mỗi vị dũng tướng đều sở hữu một loại vũ khí khác nhau và các loại vũ khí sở trường này đã gắn liền với tên tuổi của họ. Ví như Quan Vũ sử dụng đao rất điêu luyện và dũng mãnh, ưu điểm lực đánh rất mạnh và có tuyệt chiêu xoay đao có thể vừa bảo vệ, đồng thời tấn công 1 nhóm đối thủ phía trước mặt để mở đường máu hoặc mở rộng phạm vi chiến đấu, nhưng khuyết điểm lớn nhất của nhân vật này là tốc độ đánh và chuyển đòn hơi chậm nên mỗi khi lâm vào tình huống bị quân vây từ phía rất dễ bị "hở sườn".

Ngoài những nhân vật nổi tiếng như Lưu Bị, Quan Vũ, Trương Phi, Triệu Tử Long... thời Tam Quốc, người chơi còn gặp một số nhân vật đặc biệt khác, trong đó nổi bật là nhân vật Magoichi Saika. Anh chàng này sử dụng khẩu súng rất ư là hoành tráng và lạ mắt, thoạt nhìn bất kỳ người chơi nào cũng sẽ bị bề ngoài của nhân vật này "hớp hồn", nhưng thực tế khi lâm trận thì anh chàng thi triển chiêu thức rất chậm chạp và tuyệt chiêu bắn súng "tứ bề" của anh ta cũng không thể nào bằng được một nửa chiêu quét thương của Triệu Tử Long. WO bố trí nhân vật và cách thi triển chiêu thức của các nhân vật rất hợp lý, các tướng cấp cao khi thi triển chiêu thức luôn bao bọc được toàn thân trước vô số mũi thương, đao của đối phương, còn các tướng bậc trung thì thường dễ để lộ nhiều sơ hở khiến đối phương khai thác. Hệ thống phím điều khiển của WO được bố trí khá thuận tiện và hợp lý. Tuy nhiên, nếu người chơi có sẵn bộ gamepad thì việc điều khiển nhân vật sẽ thuận tiện hơn nhiều lần.



Game có tất cả 4 phần cốt truyện, mỗi phần gồm có 15 màn với những tình tiết và tình huống khác nhau khiến người chơi luôn bị lôi cuốn và khó lòng dứt ra được khỏi game nếu chưa hoàn thành hết cốt truyện do game dẫn dắt.

Hình ảnh, âm thanh

Song song với hệ thống tăng cấp, vũ khí của từng nhân vật cũng sẽ tăng dần độ mạnh tương ứng với cấp độ của nhân vật. Lúc đầu, người chơi chỉ được sử dụng những loại vũ khí "bèo" và có điểm tấn công rất thấp, dần dần sẽ được sở hữu những loại vũ khí xịn hơn và có sức công phá rất mạnh, mà chúng còn mạnh hơn nữa khi được kết hợp với nhau và cộng thêm nhiều loại bùa chú, phép thuật.

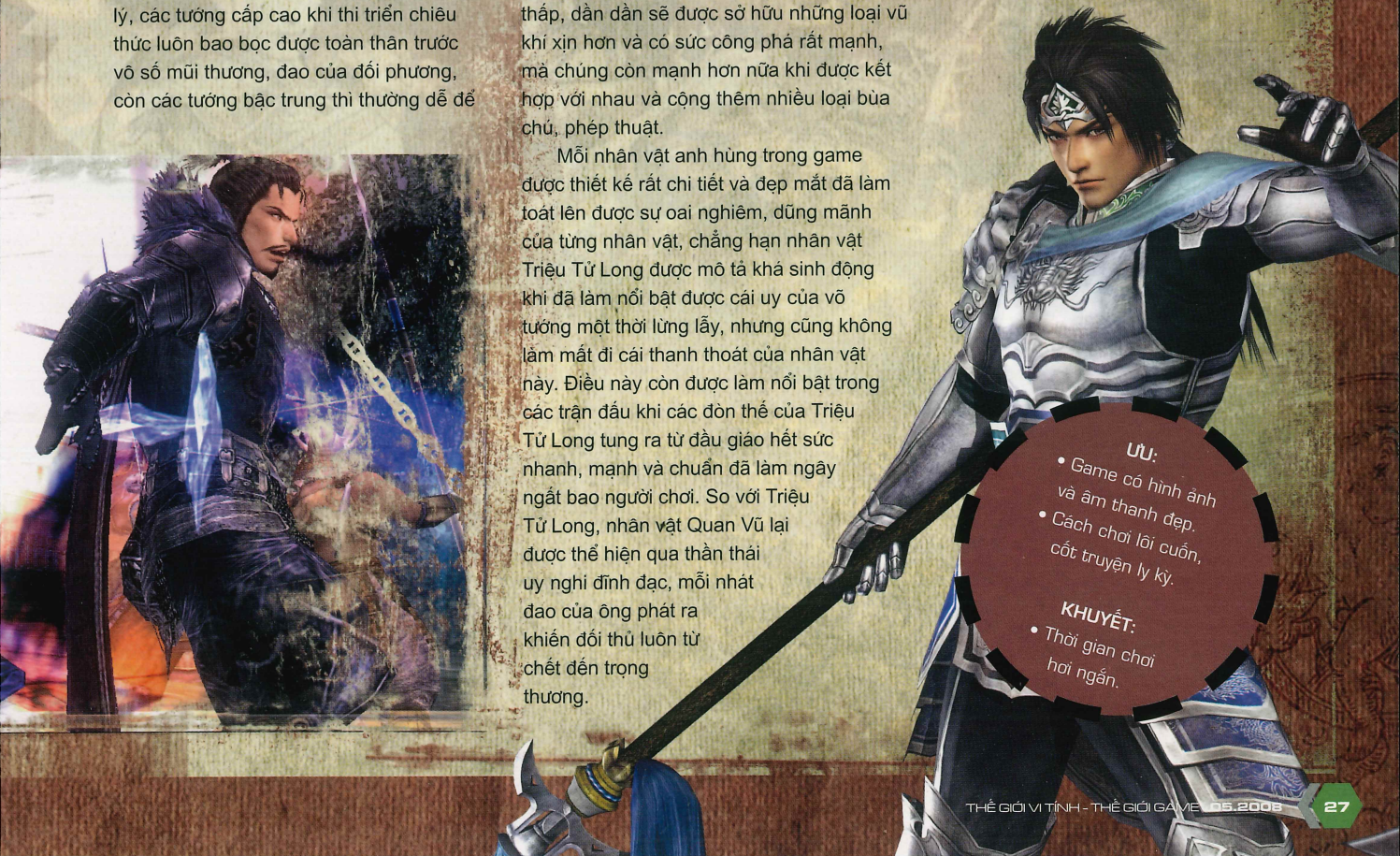
Mỗi nhân vật anh hùng trong game được thiết kế rất chi tiết và đẹp mắt đã làm toát lên được sự oai nghiêm, dũng mãnh của từng nhân vật, chẳng hạn nhân vật Triệu Tử Long được mô tả khá sinh động khi đã làm nổi bật được cái uy của võ tướng một thời lừng lẫy, nhưng cũng không làm mất đi cái thanh thoát của nhân vật này. Điều này còn được làm nổi bật trong các trận đấu khi các đòn thế của Triệu Tử Long tung ra từ đầu giáo hết sức nhanh, mạnh và chuẩn đã làm ngây ngất bao người chơi. So với Triệu Tử Long, nhân vật Quan Vũ lại được thể hiện qua thần thái uy nghi đĩnh đạc, mỗi nhát đao của ông phát ra khiến đối thủ luôn từ chết đến trọng thương.

Âm thanh trong game rất hấp dẫn với các bài nhạc sôi nổi tăng thêm phần hào hứng cho người chơi khi chiến đấu trên chiến trường. Các giọng lồng tiếng và tiếng vũ khí chạm vào nhau được thể hiện khá tốt.

Kết

WO dựa trên lối chơi chặt chém truyền thống, nhưng một khi người chơi đã nhập cuộc sẽ bị cuốn hút không dứt ra được, bởi chiến trường lúc nào cũng đông nghịt người. Các tuyệt chiêu đẹp mắt liên tu bất tận của những người hùng quét đối thủ bay tứ tán như lá mùa đông sẽ khiến người chơi bị lôi cuốn và hăng say một cách không ngờ.

ĐẶNG THANH



ƯU:
- Game có hình ảnh và âm thanh đẹp.
- Cách chơi lôi cuốn, cốt truyện ly kỳ.

KHUYẾT:
- Thời gian chơi hơi ngắn.

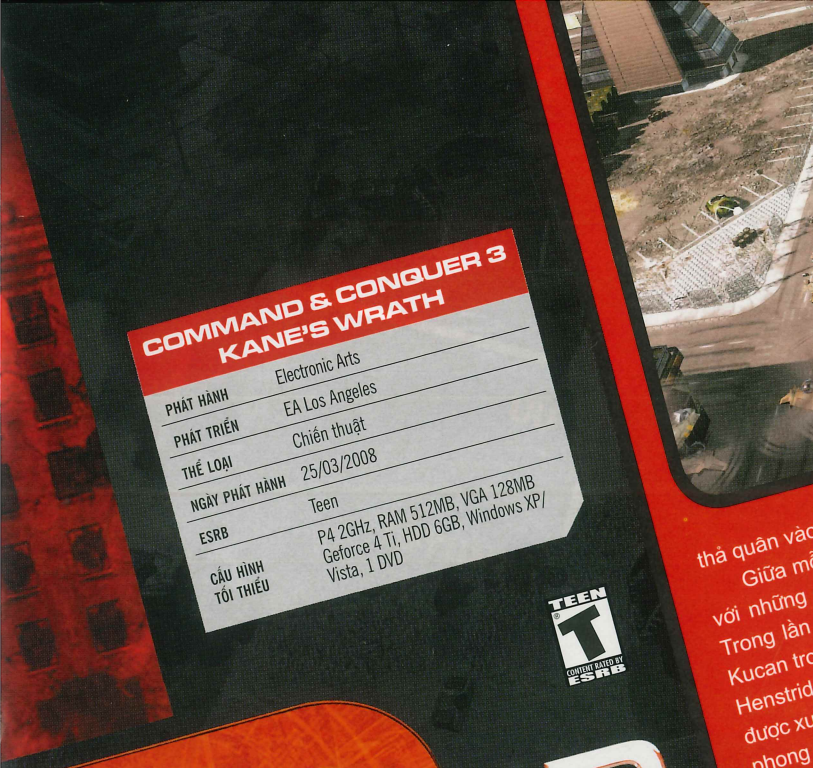
SỰ TRỪNG PHẠT CỦA KANE

Nếu định nghĩa bản mở rộng có nghĩa là kéo rộng mọi thứ ra thì điều đó hoàn toàn đúng với trường hợp của Command & Conquer 3: Kane's Wrath.

Sau màn trình diễn ấn tượng với sự trở lại của đoạn phim cắt cảnh người đóng, lối chơi nhanh mạnh, bổ sung thêm chủng quân ngoài hành tinh kì dị trong Command & Conquer 3: Tiberium War, lần này, EA lại tiếp tục mang đến những con quái vật ngoài hành tinh kì dị hơn, lối chơi nhanh hơn, mạnh hơn với bản mở rộng Kane's Wrath.

KẾT NỐI...

Trở lại với thế giới của Tiberium, nhóm phát triển game đã đi sâu hơn vào lịch sử của phe Nod và lí lịch của nhân vật chính Kane. Phần chiến dịch chơi đơn mới kéo dài qua 20 năm, bao trùm từ sự hồi sinh của phe Nod sau thất bại tại cuộc chiến Tiberium lần 2, và những sự



COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Los Angeles
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, RAM 512MB, VGA 128MB Geforce 4 Ti, HDD 6GB, Windows XP/ Vista, 1 DVD

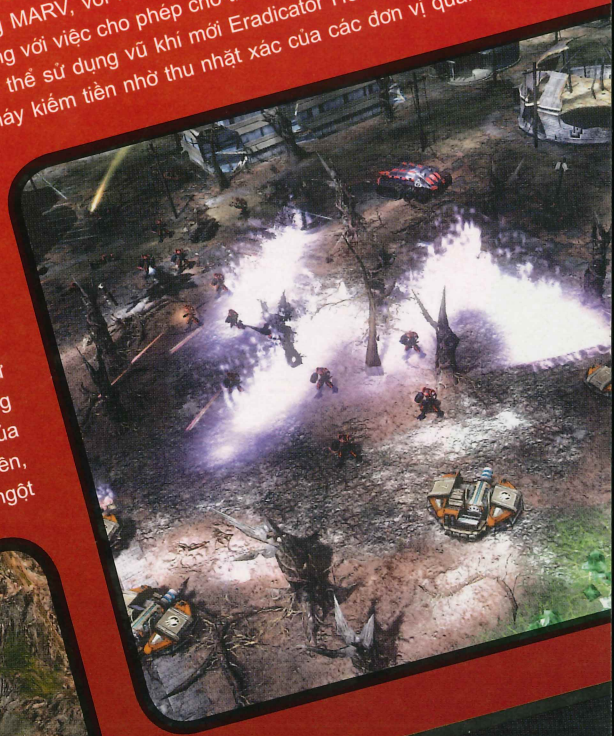
kiện đầy kịch tính diễn ra trong chiến tranh Tiberium lần 3 (tức phiên bản C&C 3: Tiberium War). Trò chơi đi theo bước chân của Kane từ lúc hắn chiến đấu chống lại lực lượng GDI. Thực tế, nội dung của phần chiến dịch được chia ra làm 3 phần nhỏ: phần 1 diễn ra vào thời giữa Tiberium Sun: Firestorm và C&C 3, trong khi phần 2 đưa chúng ta lại gần hơn với các sự kiện diễn ra tại C&C 3. Cuối cùng, phần 3 giới thiệu một chút về những gì diễn ra sau C&C 3.

Mọi thứ sẽ rõ ràng hơn một khi bạn đi sâu vào lối chơi. Các nhiệm vụ rất vui nhộn và chứa đầy những yêu cầu khác nhau để bạn tận dụng hết tất cả tính năng của các đơn vị linh, cả cũ lẫn mới. Một số nhiệm vụ thực sự đầy thử thách. Sẽ không thể hoàn thành chúng trừ phi bạn hành động nhanh chóng và sắc bén chống trả lại các đợt tấn công của kẻ địch. Những tính năng của đơn vị lính mới sẽ giúp cho bạn triển khai những chiến thuật mới. Tuy nhiên, cũng cần chú ý nhiều khi game đưa ra các tình huống bất ngờ như đột ngột thả quân vào vị trí mà bạn không ngờ tới.

Giữa mỗi nhiệm vụ, nhà phát triển EA Los Angeles tiếp tục kết hợp với những đoạn phim cắt cảnh do người đóng, tương tự như C&C 3. Trong lần này, các đoạn phim vẫn có sự tham gia diễn xuất của Joe Kucan trong vai Kane, và sự góp mặt của hai diễn viên khác là Natasha Henstridge và Carl Lumbly. Nhìn chung, những đoạn phim này không được xuất sắc như trước. Ngoại trừ nhân vật Kane vẫn giữ nguyên được phong độ, diễn xuất của các diễn viên đều không được như ý và thiếu tính truyền cảm.

Trong phần chiến dịch chơi đơn, bạn sẽ thực hiện 13 nhiệm vụ kéo dài xuyên suốt lịch sử của C&C. Thay vì bổ sung thêm nhiều tình huống mới, nhân vật mới và sự kế tiếp mới, Kane's Wrath cố gắng lấp đầy khoảng trống giữa những tựa game C&C trước đây. Và có vẻ như trò chơi đã thất bại trong việc kết nối chúng lại với nhau...

May thay, ngoài phần chiến dịch với nội dung rời rạc, bản mở rộng còn cho bạn cơ hội điều khiển các phân nhánh phụ của các phe, như nhánh Black Hand (Nod) với một vài đơn vị lính mới như Purifier - một cỗ máy khổng lồ được vũ trang với khẩu súng phun lửa kinh khủng. Phe GDI có cơ hội sử dụng tăng MARV, với khả năng bắn ra sóng siêu âm rất mạnh cùng với việc cho phép chở theo 4 lính bộ binh. Phe Scrin có thể sử dụng vũ khí mới Eradicator Hexapod, một loại máy kiếm tiền nhờ thu nhặt xác của các đơn vị quân bị



ƯU
- Bổ sung thêm nhiều đơn vị quân mới, bản đồ mới và mục chơi mới.
- Lối chơi vẫn rất thú vị

KHUYẾT
- Cốt truyện rời rạc
- Diễn xuất của diễn viên quá yếu
- Vẫn tồn tại các lỗi ở phiên bản trước

tiêu diệt. Danh sách đầy đủ của các phân nhánh này bao gồm: Steel Talon, ZOCOM cho phe GDI; Black Hand, Marked of Kane cho phe Nod và Reaper 17, Traverler 59 cho phe Scrin. Mặc dù vậy, người viết đã hơi thất vọng vì đa số những sự bổ sung mới này không thực sự xuất hiện cho đến khi bạn chơi Skirmish, phần chơi nhiều người hay phần chinh phục toàn cầu (Global Conquest).

Phần chiến dịch chính dính chặt vào việc điều khiển quân đội của phe Nod, trong khi các phân nhánh mới của GDI, Scrin chỉ góp mặt ở các chế độ chơi khác.

CHIẾN DỊCH TOÀN CẦU

Mục chơi Global Conquest có thể là một luồng gió mới thay đổi sau những màn chơi tương đối lặp lại của phần chơi chiến dịch. Trong mục Global Conquest, người chơi có được một lối chơi kết hợp giữa chiến thuật theo lượt và chiến thuật thời gian thực, khá giống với dòng Total War hay gần đây nhất là Warhammer 40K Soulstorm.

Mỗi bên, cùng với nhiệm vụ "Tiêu diệt tất cả", có những cách khác nhau để giành chiến thắng. Phe Scrin thì chế tạo những trang thiết bị kì quái để thực hiện các hành động quái dị. Trong khi đó chiến thắng của Nod là cố gắng tổ chức nhiều cuộc bạo loạn trên các thành phố cùng một lúc, còn GDI sẽ thắng nếu họ kiểm soát được một tỷ lệ nhất định lãnh thổ trên thế giới.

Trên thực tế, phần chơi này khá thành công khi liên tục mang lại những màn chơi Skimish thú vị hơn hẳn Warhammer 40K: Dawn of War - Dark Crusade, vốn thường cho bạn bắt đầu một màn chơi với một lượng quân lính có sẵn và bạn chỉ việc lao vào chiến đấu xem ai là kẻ chiếm được nhiều điểm chiến thuật nhất. Nếu sở hữu ngay một lượng quân lính đông và tinh nhuệ thì chiến thắng sẽ quá dễ dàng. Một điểm lợi của chế độ Global Conquest so với các màn chơi Skirmish bình thường khác là thay vì chỉ tập trung giành chiến thắng tại một màn chơi nhất định, nhỏ lẻ; chế độ này cho bạn một cái nhìn tổng thể, một bức tranh lớn hơn về cục diện chiến thuật trên toàn địa cầu.

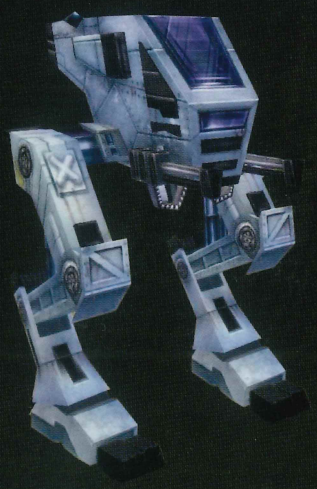
Nếu bạn là người hâm mộ cuồng nhiệt cách chơi của phiên bản gốc thì chắc chắn sẽ thích thú với sự bổ sung này.

CHỌN LỰA

Trên phương diện trình diễn, trò chơi vẫn hoạt động tương tự như C&C 3, chạy trơn tru với tất cả các hiệu ứng hình ảnh được đẩy lên ở mức cao. Dù cơ chế đồ hoạ đã có tuổi, nhưng trò chơi trông vẫn rất bắt mắt. Phần âm nhạc đạt mức chấp nhận được và vẫn giữ nguyên phong cách vốn có của cả dòng game.

Nếu thích C&C 3, chắc chắn bạn sẽ muốn sở hữu bản mở rộng này và tìm hiểu xem câu truyện của dòng game sẽ diễn biến ra sao. Tuy nhiên, Kane's Wrath lại không thể tái hiện được thành công, mang đến trải nghiệm tuyệt với mà bạn mong đợi như đã từng có ở phiên bản gốc. Chất lượng diễn xuất dưới mức trung bình của dàn diễn viên đã lấy đi mọi sự nỗ lực ở phiên bản đầu. Một số điểm trừ khác, như AI yếu kém hay lỗi tìm đường vẫn còn tồn tại đã không thể giúp cho bản mở rộng khá hơn. Còn với cái nhìn thiện cảm hơn, Kane's Wrath vẫn là một trò chơi chiến thuật thời gian thực đầy hành động và giữ được tính nguyên bản của dòng game. Nhưng nếu bạn muốn một cái gì đó hoàn chỉnh và một kết thúc đầy đủ cho câu truyện đang dang dở, Kane's Wrath sẽ gây thất vọng đấy.

ANH TUẤN



SEVEN KINGDOMS CONQUEST

CHINH PHỤC

Khó có cảm giác nào có thể diễn tả được sự thất vọng, sau tựa game bắn súng Painkiller tuyệt vời, mọi thứ dường như đang xấu đi với DreamCatcher khi họ phát hành Seven Kingdoms: Conquest.

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST	
PHÁT HÀNH	DreamCatcher
PHÁT TRIỂN	Englight Software
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	11/03/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz , RAM 512MB, VGA 128 MB Geforce FX, HDD 1GB, Windows 98/2000/XP/Vista

Phần chiến dịch chơi được chia làm đôi bởi cuộc đối đầu giữa con người và quỷ dữ. Game cung cấp một số lượng đông đảo đơn vị quân ở mỗi phe để làm đa dạng sự lựa chọn, dù nó đòi hỏi phải xây dựng các công trình đắt tiền và nâng cấp thành phố nhiều lần mà đa số các cuộc chơi sẽ không đủ dài để thấy được. Và trong khi các trò chơi gần đây xây dựng các màn chơi dựa rất nhiều vào kịch bản và cốt truyện, thì Seven Kingdoms: Conquest đã làm điều trái ngược lại hoàn toàn. Các màn chơi chiến dịch không hề có kịch bản. Chúng giống hệt như các màn chơi luyện tập, chỉ khác là có đoạn lời dẫn lúc đầu.

Nguồn tài nguyên của phe người là thực phẩm và vàng, được cung cấp từ các trang trại và khu mỏ. Phe quỷ dữ cần máu và đá, đá có từ mỏ và máu đến từ một công trình giống như trang trại. Cả hai phe còn sử dụng một nguồn tài nguyên thứ ba, được phe người gọi là Reputation và phe quỷ dữ gọi là Fear, có được khi bạn triệt hạ kẻ địch, hay lúc chiếm đóng các thị trấn. Nguồn tài nguyên thứ ba này có thể sử dụng để thuê các đơn vị đặc biệt hoặc phong cấp cho quân đội. Điểm đặc biệt là bạn có thể phong cấp cho một đơn vị lính mà không cần phải đưa nó tham chiến, do đó, bạn dễ dàng tập trung xây dựng đơn vị đó thành một loại "vũ khí bí mật" của mình.

Trò chơi có một vài ý tưởng khá thú vị. Bản đồ được điểm xuyết bởi những thị trấn nhỏ, bạn có thể tấn công và biến chúng thành những trang trại hay khu mỏ. Những thị trấn này có thể nâng cấp tiếp với nhiều mức khác nhau. Rải rác quanh bản đồ là những hòm kho báu chứa đựng tiền hoặc một vài công nghệ, hoặc đôi khi đó là bẫy. Một số vị trí còn ẩn giấu những viên đá demonstones được canh giữ bởi những quái vật đáng sợ. Đá demonstones chứa đựng năng lượng đặc biệt cho phép bạn thi triển các phép thuật đặc biệt, nhưng thực tế những phép thuật này khá yếu và không có hiệu quả.

Đến đây, nếu bạn vẫn tìm ra được điều thú vị trong game và tiếp tục chơi thì hãy đón chờ món quà bất ngờ do AI của máy mang lại: chúng tự tấn công nhau, tự diệt nhau và dâng sự thắng lợi cho bạn mà bạn không phải làm gì cả. Bởi vậy, thực sự mà nói, Seven Kingdoms: Conquest không có "cửa" chen chân vào danh sách những tựa game chiến thuật xuất sắc.

ANH TUẤN

ƯU
- Chủng loại quân đông.
- Thêm thắt ý tưởng mới.

KHUYẾT
- AI kém thách thức.
- Kịch bản mù mờ.

Spandex Force

Anh hùng xứ Vigilance

SPANDEX FORCE	
PHÁT HÀNH	Karjasoft
PHÁT TRIỂN	Karjasoft
THỂ LOẠI	Giải đố/Nhập vai
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	08/02/2008
ESRB	Đang đợi đánh giá
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1GHz, RAM 256MB, VGA 32 MB hỗ trợ OpenGL, HDD 25MB, Windows 98/ME/XP

ƯU

- Nhiều kiểu chơi mới hấp dẫn.

KHUYẾT

- Luật chơi còn quá nhiều lỗ hổng.
- Hình, âm chưa được đầu tư đúng mức.
- Nhiệm vụ lặp lại nhiều.

Thành công liên tiếp của những game giải đố pha yếu tố nhập vai trong thời gian gần đây, điển hình là Yohoho! Puzle Pirates và Puzzle Quest: Challenge of the Warlords khiến nhiều nhà phát triển game bắt đầu quan tâm đến thể loại còn khá mới mẻ này. Tuy nhiên, tính đến thời điểm hiện tại, trong số những sản phẩm ăn theo hai sản phẩm trên nổi bật nhất vẫn là Spandex Force của hãng game Thụy Điển – Karjasoft.

Sau khi tốt nghiệp trường đào tạo các siêu anh hùng Champion U, Awesome Man/Woman quyết định thực thi sứ mệnh của mình là bảo vệ hòa bình thế giới. Một trong những trụ sở "nóng" của họ là thành phố Gothic của Vigilance Valley, nơi giải quyết mọi mối nguy hiểm đe dọa công dân của thành phố hàng ngày.

Khi bắt đầu một nhiệm vụ, bạn sẽ bắt gặp một bàn cờ gồm các biểu tượng và màu sắc khác nhau như nắm đấm - power (đỏ), sấm sét – elemental power (xanh lá), bộ não – mind (xanh dương), tiền xu (vàng), ngôi sao danh vọng (tím).

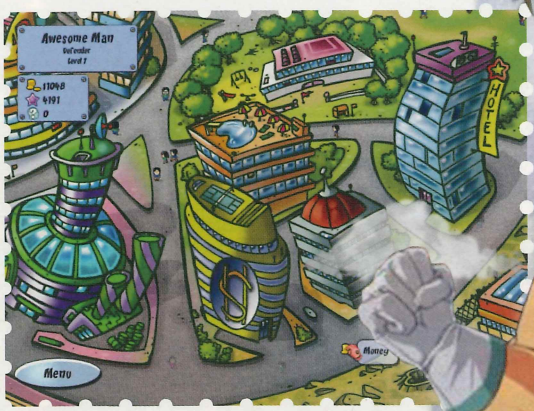
Nhiệm vụ của bạn là di chuyển các biểu tượng này sao cho chúng xếp hàng ngang hay dọc liên tiếp nhau từ 3 trở lên. Bằng cách này bạn sẽ tích lũy được các điểm power, elemental power, mind theo yêu cầu của nhiệm vụ đơn giản. Song song, đây cũng là cách để bạn kiếm tiền.

Điểm hấp dẫn của Spandex Force khi so sánh với các game trước đây là cách chơi được thêm thắt nhiều chi tiết thú vị hơn. Điển hình là ngoài kiểu chơi quen thuộc game còn bổ sung thêm 4 kiểu chơi khác. Ví dụ với Slide'n Drag bạn phải dùng chuột kéo thả các biểu tượng vào vị trí thích hợp; kiểu chơi Click'n Drag bạn phải nhấp chuột và rê các biểu tượng cùng màu sắc gần nhau. Với Catch'n Match bạn phải tranh thủ vừa bay vừa thu thập các biểu tượng được sắp xếp lộn xộn trên đường. Cuối cùng là Shoot'n Match được cải biên theo game Puzzle Bobble trước đây. Lưu ý, ngoại trừ những màn đánh trùm, các kiểu chơi này đều bị giới hạn thời gian vì vậy nếu không xử lý hiệu quả bạn có thể mất trắng công sức bỏ ra.

Tuy nhiên, ngoài những mặt mạnh, Spandex Force vẫn còn khá nhiều bất cập khiến game chưa thoát khỏi cái bóng lớn của các tên tuổi lớn trước đây. Đầu tiên phải kể đến là luật chơi game quá lỏng lẻo, nếu chẳng may đi lộn nước (khi chiến đấu) game không trừ điểm hay gác lượt đi nên bạn có thể dễ dàng khai thác "lỗ hổng" này để tạo ưu thế riêng cho mình. Nhiệm vụ và hoạt cảnh trong game cũng lặp lại thường xuyên nên dễ tạo cảm giác nhàm. Chất lượng đồ họa và âm thanh cũng chỉ dừng ở mức tạm nên chưa làm hài lòng các game thủ khó tính.

Nhờ cách chơi dễ gây "nghiện" và nhiều bổ sung hợp lý nên Spandex Force là lựa chọn khá lý tưởng sau khi bạn đã phá đảo Puzzle Quest Challenge of the Warlords. Tuy nhiên, giá như Karjasoft biên soạn luật chơi kĩ, đầu tư màn chơi tốt và bỏ thêm thời gian trau chuốt sản phẩm thì mức độ thành công của Spandex Force có lẽ không chỉ ở tầm trung như hiện nay.

KIM KIỀU



ÁC MỘNG CHƯA DỨT

Gần một năm đã trôi qua sau những biến cố quái dị xảy ra trong phần một: Condemned: Criminal Origins. Lúc này, nhân vật chính Ethan Thomas đã rời khỏi nhiệm sở của mình, đội Điều Tra Tội Ác Hàng Loạt (Serial Crime Unit – SCU) thuộc FBI. Bị ám ảnh nặng nề bởi những sự kiện đã qua, Ethan lâm vào tình trạng suy sụp tinh thần, để rồi trở thành một kẻ vô gia cư, sa đà rượu chè và bất cần đời.

Tại ngộ đối thủ cũ

Thế nhưng cơn ác mộng tại thành phố Metro City vẫn chưa buông tha con người kiệt quệ Ethan. Những sự kiện kỳ quái vẫn ảnh hưởng đến tầng lớp lang thang, dưới đáy xã hội tại Metro City khiến những vụ bạo lực, thanh toán diễn ra không dứt. Đỉnh điểm của sự việc là khi Ethan được mời trở lại cộng tác cùng đội SCU để điều tra một vụ án mạng mà nạn nhân là người từng sát cánh, giúp đỡ Ethan trong phần một: Malcolm Vanhorn.

Tham gia điều tra, Ethan mới phát giác ra, kẻ đứng đằng sau mọi chuyện trong phần trước, với bí danh Serial Killer X, tưởng chừng đã chết nhưng thật ra vẫn còn sống và nâng tầm những hành động tàn bạo và độc ác của mình lên gấp nhiều lần. Ngoài ra, sự việc càng trở nên rắc rối và nguy hiểm khi Ethan còn phát hiện anh có mối liên hệ khá mật thiết với giáo phái cổ The Oro, tổ chức đứng đằng sau những sự kiện diên rồ tại Metro City trong suốt thời gian qua...

CONDEMNED 2: BLOODSHOT	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Monolith Productions
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	11/03/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

Cũng như phần đầu, Condemned 2 vẫn là một game hành động góc nhìn người thứ nhất và mang nặng yếu tố phiêu lưu kinh dị (survival horror). Xuyên suốt trò chơi, Ethan luôn phải đối đầu với những đối thủ quái dị như những gã bụi đời hung hãn, những tên giết người hình thù kinh tởm và cả những kẻ người không ra người, quái vật chẳng ra quái vật... Tất cả những kẻ này, dù không được trang bị "tận răng" như thường thấy ở những game bắn súng FPS khác, nhưng lại có mức độ hiểu chiến cao và đặc biệt là rất khôn (nhờ hệ thống

AI rất tốt của game) nên luôn là những mối đe dọa thường trực.

Tay không vẫn chiến đấu tốt

Giữ đúng phong cách của loạt game, Condemned 2 vẫn có chế độ chiến đấu thiên nhiều về cận chiến. Ethan vẫn còn khả năng thu thập nhiều thứ trên đường đi để làm vũ khí, chẳng hạn ống nước, thanh gỗ, thanh sắt, cánh cửa tủ hay cả một cái rìu to... Tùy từng loại đồ vật, mà có những chỉ số sát thương hay tốc độ đánh khác nhau. Tuy nhiên, trong phần 2 này, tất cả vũ khí cận chiến đều có thêm một chỉ số mới là độ bền. Điều này có nghĩa là sau một thời gian sử dụng, chúng đều vỡ nát, hư hỏng và không thể sử dụng được nữa. Lúc này, hoặc là bạn có tìm vũ khí khác thay thế, hoặc là trông chờ vào khả năng mới của Ethan: chiến đấu tay không. Khi không được trang bị vũ khí, Ethan có thể chiến đấu bằng cả hai tay, với hai nút "cò" hai bên điều khiển cánh tay tương ứng. Ethan cũng có khả năng đỡ đòn, đưa cả hai tay lên bảo vệ mặt khi bạn bấm giữ đồng thời cả hai "cò". Với việc kết hợp tung nắm đấm từ hai tay, cùng với phòng thủ, bạn có thể tung ra nhiều đòn liên hoàn khác nhau. Càng thực hiện nhiều, khi thanh "combo" đầy bạn có thể tung ra một loạt combo rất mạnh. Lúc này game sẽ vào chế độ "quay chậm" và trên màn hình sẽ hiển thị nút cần bấm để bạn thực hiện thành công chuỗi combo rất uy lực này.

Góp phần làm tăng sự hấp dẫn của những màn đấu tay đôi là các pha kết thúc đối thủ. Lúc này, những đồ vật, môi trường xung quanh bạn sẽ hiện lên những biểu tượng hình đầu lâu, đánh dấu những nơi bạn có thể tương tác được. Tuy nhiên, các pha kết thúc này, dù rất mạnh mẽ và đa dạng nhưng đều diễn ra dưới góc nhìn thứ nhất. Nếu lúc này camera chuyển sang góc nhìn thứ ba, với những góc quay đặc tả kiểu điện ảnh thì độ hấp dẫn và thuyết phục của những pha này có lẽ sẽ tăng lên rất nhiều.

Bắn súng vẫn chặn

Ngoài cận chiến, dĩ nhiên Ethan vẫn có thể sử dụng một số loại súng như súng lục hay shotgun. Theo nhận xét riêng, những khẩu súng và thao tác diễn hoạt khi sử dụng của Ethan trong phần này được chăm chút khá hơn nhiều so với phần một. Tuy nhiên, Monolith vẫn cố tình công khai dụng ý của họ là vũ khí "nóng" chỉ đóng vai trò rất nhỏ trong game. Trừ những lúc thực sự cần thiết khi xuất hiện những đối thủ được trang bị súng, còn những màn sử dụng súng là không đáng kể, chủ yếu do lượng đạn rất ít ỏi, có thể tính từng viên. Cảm giác khi sử dụng những vũ khí này cũng được Monolith (có lẽ cố tình) hạ xuống khá thấp. Đặc biệt là do Ethan thường ở trong trạng thái không tỉnh táo, khả năng nhắm cực kỳ tệ nên việc bắn thật chính xác luôn là thử thách lớn với người chơi. Có lẽ những yếu tố gây khó dễ như thế là do Monolith muốn khuyến khích người chơi trở về với khả năng cận chiến của Ethan.

Một đặc trưng lối chơi khác không thể thiếu của phần 1 là những màn điều tra hiện trường vụ án. Ethan vẫn được trang bị những thiết bị chuyên dụng như đèn ánh sáng tối (blacklight, để dò tìm vết máu), camera để xem xét và chụp cận cảnh, cùng sự hỗ trợ của cô nàng Rosa tại phòng thí nghiệm trong việc phân tích các bằng chứng, dấu vết thu thập được. Các màn điều tra này được Monolith chăm chút hơn khá nhiều so với Condemned 1 và đặc biệt, đòi hỏi sự tư duy để tìm giải đáp từ chính người chơi.

Chẳng hạn, bằng cách lần tìm dấu máu, bạn sẽ phải tự suy luận xem nạn nhân bị giết ở đâu và bằng cách nào. Giải quyết thành công những vụ án này, bạn sẽ kiếm được điểm thưởng cho Ethan vào cuối màn, từ đó có thể nâng cấp cho anh chàng thêm nhiều khả năng như cắt súng vào người (chuyển qua đánh tay không nhằm tiết kiệm đạn), các chiêu cận chiến mới hay đơn giản là kéo dài thanh sức khỏe. Thế nhưng, dù hấp dẫn và hữu dụng như vậy nhưng các màn điều tra khá ít và chắc chắn sẽ khó làm hài lòng các "fan ruột" của thể loại trinh thám, điều tra án mạng.

Lần đầu tiên có chơi mạng

Dù phần chơi đơn là chủ đạo, nhưng theo "phong trào", Condemned 2 vẫn được tích hợp phần chơi mạng, vốn chưa được đưa vào trong phần một. Bên cạnh hai kiểu chơi cơ bản và quen thuộc là Deathmatch và Team Deathmatch, game còn có thêm hai kiểu chơi đặc trưng của nội dung game. Trong phần Bum Rush, người chơi chia làm 2 đội, cảnh sát SCU và bọn bụi đời. Phe SCU có lợi thế là sức khỏe "dai"hơn, có thể dùng súng nhưng lại không được hồi sinh (respawn) nhiều lần như phe kia.

Phần Crime Scenes tỏ ra hấp dẫn và mới lạ hơn khi ứng dụng kiểu chơi điều tra. Một phe sẽ đi giấu hai vali chứa các vật chứng và nhiệm vụ của phe còn lại, với sự hỗ trợ của các dụng cụ cần thiết, là lần tìm những vật này trong thời gian hạn định.Với tổng cộng 8 bản đồ chơi, cùng 4 kiểu chơi, phần chơi mạng của Condemned 2 tuy không lớn nhưng cũng đủ hấp dẫn và mới lạ.

Game kinh dị đúng nghĩa

Đồ họa chưa bao giờ là điểm yếu của các game từ Monolith Productions, đặc biệt là F.E.A.R., vốn từng là "sát thủ phần cứng" PC một thời. Loạt game Condemned, tuy đi theo phong cách hơi khác nhưng chất lượng hình ảnh cũng không hề kém cạnh. Nhất là việc xây dựng môi trường và "thổi hồn" vào các nhân vật. Những con hẻm dơ bẩn, tăm tối, những bức tường loang lổ, những ngôi nhà dầy ngóc ngách chật hẹp, ngổn ngang và lộn xộn, luôn tạo cảm giác rờn rợn, nỗi sợ hiểm nguy ập đến bất cứ lúc nào.

Và quả đúng như vậy, đối thủ với đủ hình dạng, sắc thái kỳ quái và kinh dị luôn thình lình xuất hiện và có những động tác không ngờ đến... chắc chắn khiến bạn luôn giật mình thon thót. Các thủ pháp "hù dọa" người chơi cũng được Monolith áp dụng triệt để, như một chiếc xe lăn không người bất ngờ lăn đến từ khoảng không u tịch, hay bạn bất chợt nhìn vào một tấm gương để rồi nhận ra đối thủ ma quái đã hiện diện sát sau lưng tự lúc nào!

Tất cả những yếu tố này đã góp phần dẩy tính kinh dị của game lên khá cao, hơn cả những gì đã được thể hiện trong Condemned. Tuy nhiên, góc quay camera luôn cố tình được thiết kế lắc lư không ổn định, để thể hiện trạng thái lảo đảo không tỉnh táo của nhân vật chính Ethan, cùng

với môi trường trong game luôn chật hẹp và nhiều ngõ ngách, có thể sẽ khiến các game thủ không thuộc dạng "chuyên trị" dòng game bắn súng dễ cảm thấy chóng mặt, nhức đầu.

Như vậy, có thể nói, tuy chưa thực sự có nhiều đột phá trong cách chơi và vẫn phần nào tuyến tính chứ không như nhà sản xuất hứa hẹn, Condemned 2 vẫn là một game có rất nhiều ưu điểm. Đặc biệt lối đánh tay không khá hiệu quả, cảm giác kinh dị thực sự mà game đem lại, cùng những trải nghiệm mới mẻ trong phần chơi mạng khiến dây chắc chắn là game không thể bỏ qua nếu bạn là game thủ thích thử thách thần kinh thép của mình cũng như không sợ góc quay camera khó chịu đặc trưng của dòng game FPS.

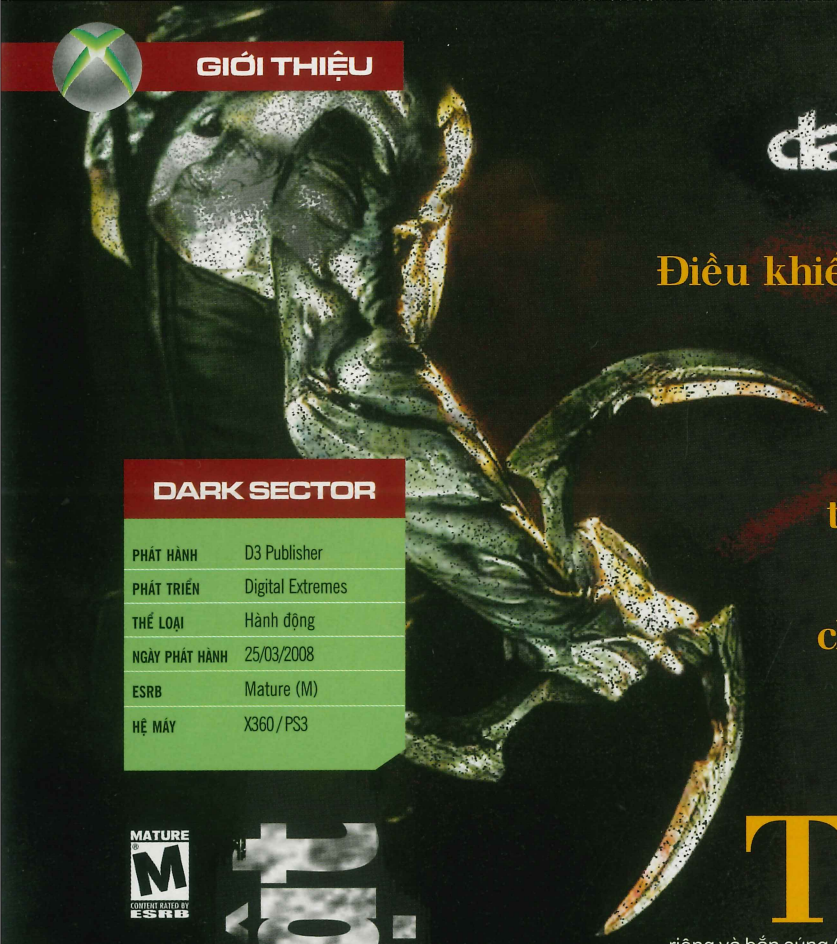
MAI LONG

ƯU:

- Khả năng chiến đấu tay không khá mới mẻ
- Game thực sự tạo được không khí rất kinh dị
- Bổ sung phần chơi mạng

KHUYẾT:

- Không thể trông mong nhiều vào các loại súng
- Góc quay camera dễ gây chóng mặt



darkSector

Điều khiển thanh phi đao trong Dark Sector là một trong những khoảnh khắc thú vị nhất mà game mang lại, nó có thể khiến bạn quên đi những khiếm khuyết khác để đắm chìm vào game hàng giờ liền mà không biết chán.

DARK SECTOR	
PHÁT HÀNH	D3 Publisher
PHÁT TRIỂN	Digital Extremes
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008
ESRB	Mature (M)
HỆ MÁY	X360 / PS3

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Vùng tuyệt mật

Thể loại bắn súng góc nhìn thứ 3 (TPS) nói riêng và bắn súng (shooter) nói chung đã chiếm lĩnh một thị phần lớn trên hệ máy next-gen thời gian qua. Liên tục từ cuối năm 2007 đến nay hàng loạt game thể loại này đã xuất hiện và để thu hút game thủ, mỗi game đều cố tạo nên đặc trưng riêng. Một số game pha trộn thêm yếu tố nhập vai như Mass Effect, trong khi đó số khác lại tập trung vào lối chơi co-op như Army of Two. Dark Sector (DS), game mới ra mắt của Digital Extreme, ấn tượng lại đến từ một thứ vũ khí đặc biệt rất độc đáo: thanh phi đao phát ra từ cánh tay của nhân vật chính.

Xâm nhập vùng tuyệt mật

DS bắt đầu với việc Hayden Tenno, một diệp viên CIA, bí mật xâm nhập một khu vực tuyệt mật nằm trên nước Lasria(hư cấu) ở Đông Âu để thực hiện một nhiệm vụ nguy hiểm. Sau khi giải quyết mục tiêu đầu tiên, Hayden được giao tiếp nhiệm vụ bám theo nhà bác học Mezner vốn đang thực hiện một nghiên cứu tối mật. Một cuộc đụng độ không mong đợi đã diễn ra giữa Hayden với một người biến dị kỳ lạ, mà mãi sau này Hayden mới biết đó là kết quả tác động của một loại virus của Mezner. Không may, Hayden đã bị tiêm thứ virus đó vào người. Cánh tay phải của Hayden phát triển thêm thành một thanh đao 3 cạnh sắc bén. Hàng loạt cuộc tấn công nhắm vào Hayden từ quân đội Lasria cho tới những người biến dị và cả những quái vật khổng lồ. Chỉ còn lại vài thứ vũ khí ít ỏi cùng với cánh tay biến hình, Hayden phải vật lộn giữa lằn ranh sống chết để tìm hiểu hết mọi bí mật và thoát khỏi vùng đất này. Cơn ác mộng chỉ mới vừa bắt đầu…

Kế thừa và sáng tạo

Cốt truyện không phải là một điểm mạnh của DS khi còn thiếu quá nhiều chi tiết để làm sáng tỏ mọi bí mật và giúp người chơi có được cái nhìn tổng thể về game. Tuy nhiên, DS lại có cách chơi hấp dẫn có thể giúp quên đi những khiếm khuyết ở cốt truyện. Là game TPS, DS đã khôn khéo kế thừa những đặc điểm hấp dẫn của tựa game đã quá thành công trước đó là Gears of War. Điệp viên Hayden cùng lúc có thể mang theo mình 2 loại súng khác nhau và nhanh chóng chuyển qua lại bằng một nút nhấn đơn giản. Nhân vật chính cũng không có thanh máu, thay vào đó màn hình sẽ đổi màu mỗi khi trúng đạn và chỉ cần ẩn nấp một chút sức khỏe của bạn sẽ hồi phục. Các pha đấu súng vẫn đặt nặng trên tính năng ẩn nấp (cover) sau các chướng ngại vật và từ đó nhoài mình ra bắn trả. Duy chỉ có tính năng blind-fire là không được sử dụng trong DS.

Ở khía cạnh trang bị và nâng cấp súng ống, DS lại học tập theo những gì đã thể hiện trong Resident Evil 4. Thông qua số tiền thu thập được, Hayden có thể mua sắm hay nâng cấp hỏa lực cho vũ khí từ các thương nhân "chợ đen" được bố trí rải rác trong game. Do những thứ vũ khí bạn nhặt được từ đối thủ chỉ mang tính sử dụng tạm thời nên những thứ vũ khí bạn mua sắm được mới đóng vai trò chủ chốt. Chỉ tiếc là lượng tiền thu thập được khá ít nên bạn phải dè xẻn trong việc mua sắm hay nâng cấp.

Nếu chỉ biết kế thừa những điểm mạnh của các game trước thì DS sẽ trở thành một game nhạt nhòa không có bản sắc riêng. Điểm hấp dẫn nhất khiến DS khác hẳn những game bắn súng cùng thể loại chính là thanh phi đao 3 cạnh (glaive) độc đáo. Thanh đao này có đặc tính mạnh mẽ, nhanh gọn và kết thúc đẹp mắt khiến bạn nhanh chóng quên đi những loại súng ống mà mình đang sở hữu, thậm chí bạn có thể hoàn thành một số màn chơi chỉ với thanh đao này. Chỉ cần nhắm chính xác, nhấn nút, thanh đao tự động bay ra xa hạ gục đối phương ngay lập tức. Giống như một chiếc boomerang, sau mỗi đòn tấn công, thanh đao lại tự động quay về và bạn có thể tiếp tục tấn công mục tiêu tiếp theo ngay lập tức. Nếu khéo kết hợp cả súng lẫn phi đao, bạn sẽ phát huy được hết sức mạnh đáng sợ của Hayden.

Nhưng nếu chỉ có thế thì cũng quá bình thường, những thứ làm cho thanh đao này đáng gọi là độc đáo chính là những khả năng đặc biệt khác mà hãng phát triển đã thêm vào. Đầu tiên phải kể đến tính năng giúp bạn có thể điều khiển quỹ đạo bay của nó theo ý muốn trong thời gian thực. Trong khi thanh đao đang bay khỏi tay mình, bạn có thể chuyển sang góc nhìn của thanh đao và điều khiển quỹ đạo bay chính xác nhằm tấn công đối phương đang lẩn trốn sau những góc khuất. Khi đó thời gian cũng sẽ chậm lại để bạn điều khiển dễ dàng hơn. Có thử qua một lần cảm giác điều khiển này thì bạn mới cảm nhận hết những thú vị mà DS mang lại.

Thanh phi đao này còn tương tác mạnh mẽ với môi trường xung quanh. Bạn có thể phóng nó bay qua đống lửa hoặc phóng vào các nguồn điện để sức mạnh của thanh đao tăng lên gấp bội và bạn có thể "nướng chín" cả đám địch thủ với thanh đao lửa hoặc "giật tung" bọn chúng với thanh đao điện. Khả năng này còn giúp bạn trong các tình huống giải đố như dùng thanh đao lửa để đốt các vật dễ cháy hoặc thanh đao điện để mở các cánh cửa điện tử kiên cố.

Tuy có thể tấn công rất hiệu quả từ xa nhưng thanh đao lại yếu thế ở các pha cận chiến. Thường bạn phải mất đến 3-4 đòn mới hạ gục được 1 tên nếu để chúng lại gần và bạn cũng bị dính phải vài đòn phản công từ chúng. Có lẽ đây là một thiết kế hơi bất hợp lý của Digital Extreme và gây khó khăn cho bạn rất nhiều nếu để đối thủ kịp áp sát.

DS cũng mang lại những trận đấu trùm khá hấp dẫn từ con Colossus khổng lồ cho tới Nemesis đầy quyền năng. Bạn không thể chỉ áp dụng 1 đấu pháp với mọi con trùm mà phải biết quan sát điểm mạnh yếu của nó, đồng thời tận dụng thêm những lợi thế từ môi trường xung quanh. Mỗi trận đấu trùm sẽ đem đến những kinh nghiệm thú vị rất khác nhau đấy.

Bên cạnh phần chơi đơn, DS còn hỗ trợ mục chơi online nhiều người với 2 chế độ - một cho phép 1 phe điều khiển Hayden chiến đấu với nhiều chiến binh đối phương và một cho phép mỗi phe điều khiển 1 nhân vật Hayden và tìm cách diệt hết lính của phe đối phương càng sớm càng tốt.

Đồ họa – âm thanh khá

Phần đồ họa trong DS mang đến cho

người chơi những khung hình ấn tượng xen kẽ với những khung hình chưa hoàn toàn hài lòng do cách thiết kế quá tập trung vào một số chi tiết mà bỏ quên các chi tiết khác. Nếu Hayden được thiết kế khá tỉ mỉ thì các nhân vật khác, đặc biệt là binh lính đối phương, lại không được chăm chút và trùng lặp nhiều. Phần ngoại cảnh khá đẹp trong khi nội thất khá sơ sài và một số phân đoạn ánh sáng quá tối khiến bạn khó quan sát những gì đang xảy ra xung quanh. Các hiệu ứng đặc biệt như ánh sáng, cháy nổ được thiết kế tốt nhất, nhất là những khung hình khi bạn điều khiển thanh dao bay lượn va chạm toé lửa với những viên đạn của đối phương cực kỳ đẹp mắt.

Đảm nhận phần lồng tiếng cho Hayden là diễn viên Michael Rossenbaum nổi tiếng qua vai diễn Lex Luthor trong xêri phim truyền hình ăn khách Smallville nên chất lượng rất tốt. Nhưng các phần còn lại như hiệu ứng âm thanh đôi chỗ còn hơi giả tạo.

Đáng quan tâm

Với những tính năng hấp dẫn học hỏi từ các game đi trước và sự sáng tạo trong việc thiết kế thanh phi đao độc đáo, DS xứng đáng là một game phải thử qua, nhất là với fan của thể loại hành động. Hơn 10 giờ chiến đấu ác liệt là vừa đủ, nhất là trong bối cảnh khá nhiều game có thời lượng ngắn như hiện nay. Một kết thúc mở trong DS và người chơi có quyền hy vọng sẽ tiếp tục gặp lại Hayden.

XUÂN QUANG

BẠN CÓ BIẾT?

- Trước khi Dark Sector ra đời, đã có một tựa game khác cũng mang tên Dark Sector được lên kế hoạch phát triển nhưng cuối cùng lại bị hủy. Ngay từ năm 2000, Digital Extreme đã công bố dự án phát triển 1 game mang tên Dark Sector kế thừa và phát huy những điểm mạnh của dòng game Unreal Tournament. Theo lời hãng phát triển thì đó là một bước tiến hóa mới cho thể loại game bắn súng góc nhìn thứ nhất (FPS) với sự pha trộn giữa các pha hành động ác liệt của Unreal Tournament và sự hấp dẫn của lối chơi nhiều người. Các tính năng như clan, team battle, ladder match và chiến đấu trong không gian đã được công bố sẽ xuất hiện trong game. Tuy nhiên cuối cùng dự án đã bị hủy một cách lặng lẽ.
- Nếu như trong phiên bản trên máy X360 người chơi điều khiển quỹ đạo của thanh đao bằng cần analog thì phiên bản trên máy PS3 cho phép bạn có thêm lựa chọn điều khiển hướng bay bằng tính năng cảm ứng của tay cầy Sixaxis. Việc điều khiển thanh đao bằng tính năng cảm ứng cũng tương tự như điều khiển đường bay của tên hay đạn trong Heavenly Sword. Nó có thể khó hơn điều khiển bằng cần analog nhưng lại mang đến cảm giác thú vị hơn rất nhiều.
- Thay vì sử dụng Unreal engine để phát triển game truyền thống của mình (Digital Extreme là một trong những hãng phát triển nên dòng game Unreal Tournamet nổi tiếng) thì ở DS hãng Digital Extreme lại sử dụng một engine tự viết ban đầu mang tên là Sector engine, sau được đổi tên thành Evolution engine. Đây là engine chủ lực để hãng phát triển các game trên hệ máy next-gen. Một số nguồn tin cho rằng engine này vốn phát triển dựa trên nền tảng của Pariah engine, một phiên bản mod của Unreal engine 2.5 nhưng cho đến nay Digital Extreme vẫn chưa đưa ra bất kỳ thông báo nào về nguồn tin này.

ƯU

- Kế thừa được một số điểm độc đáo từ những game đi trước.
- Điều khiển thanh dao 3 cạnh là một trong những kinh nghiệm thú vị và độc đáo nhất .

KHUYẾT

- Cốt truyện hơi rối rắm.
- Lượng tiền kiếm được để mua sắm và nâng cấp vũ khí khá ít.
- Đồ họa và âm thanh chưa đồng đều về chất lượng.

Trận Chiến Thần Thánh

" Cố gắng đưa nhiều ý tưởng hấp dẫn nhưng với cách thực hiện hời hợt, Creative Assembly đã biến một game đầy hứa hẹn như Viking: Battle for Asgard thành một game mờ nhạt và dễ dàng bị quên lãng."

ƯU
- Những trận chiến hoành tráng.

KHUYẾT
- Giật hình trong các trận chiến đông người.
- Các pha chiến đấu đơn điệu.
- Âm thanh chất lượng kém.

Có lẽ đối với game thủ, không có gì hấp dẫn hơn là được đắm mình trong một game hấp dẫn với nhiều ý tưởng độc đáo. Viking: Battle for Asgard (VBFA) là một tựa game đã được hãng phát triển hứa hẹn sẽ hội đủ những yếu tố đó nên đã thu hút được sự chú ý ngay từ trước khi ra mắt. Với lối chơi chặt chém xây dựng trên bối cảnh thần thoại, VBFA khiến mọi người dễ liên tưởng đến thương hiệu God of War quá nổi tiếng của Sony, và còn hơn thế nữa khi hứa hẹn sẽ đem đến những trận chiến cực kỳ hoành tráng hay những vùng đất vô cùng rộng lớn.

VBFA sử dụng một số yếu tố trong thần thoại Bắc Âu để làm nền cho câu chuyện với vài biến đổi. Hel, nữ thần cai quản địa ngục, do bất hòa với Odin đã xua đội quân chết chóc từ địa ngục tràn lên Midgard – thế giới của người – trước khi tiến thẳng đến Asgard, nơi các vị thần ngự trị để bắt đầu cho trận chiến ngày tận thế Ragnarok. Trước làn sóng quái vật hung hãn đã có vô số người ngã xuống, trong đó có cả Skarin, một chiến binh Viking quả cảm. Tuy nhiên số phận của Skarin không kết thúc đơn giản như thế khi được Freya, nữ thần quyền uy trên Asgard, cứu sống, trao cho những quyền năng mới và sứ mệnh mới.

VBFA đơn thuần là một game "chặt chém" (hack and slash) với nhân vật Skarin sử dụng cùng lúc cả kiếm lẫn rìu chiến trong các trận đánh. Phần lớn nhiệm vụ của bạn là tìm kiếm và giải thoát các chiến binh Viking đang bị cầm tù để bổ sung vào đoàn quân của mình. Thế giới Midgard được chia làm 3 vùng đất khác nhau và khá rộng lớn, tuy không quy mô như trong The Elder Scrolls IV: Oblivion nhưng cũng khá ấn tượng.

Khi đã hội đủ một số điều kiện, Skarin sẽ dẫn dắt đoàn quân tham gia các trận công thành hoặc các trận chiến cực kỳ hoành tráng với hàng trăm chiến binh tham gia cùng lúc; một trong những ý tưởng hấp dẫn. Để thêm đa dạng, Creative Assembly còn đưa vào yếu tố hành động bí mật trong một số trường đoạn.

Lẽ ra với những ý tưởng hấp dẫn như thế, VBFA có thể trở thành một tựa game lớn nhưng tiếc thay lại bị biến thành một game tầm tầm. Những cảm giác thú vị nhanh chóng biến mất khi người chơi bắt đầu khám phá ra mặt "thô nhám" của game. Ba vùng đất rộng lớn hóa ra chẳng đem đến chút hứng thú nào vì được thiết kế quá thiếu sức sống; không có nhiều bí mật.

Các trận chiến hoành tráng với hàng trăm chiến binh mỗi bên có thể là nét độc đáo nhưng lại bị lỗi tụt khung hình gây hiện tượng giật hình rất khó chịu và không thể chấp nhận (dù không đến nỗi khiến bạn không điều khiển được).

Ngay cả yếu tố cơ bản quyết định sự thành công của game "chặt chém" là các pha chiến đấu cũng không khá hơn vì ngoài ấn tượng bạo lực từ các đòn kết thúc, còn lại chúng rất đơn điệu. Các tuyệt chiêu mới mà bạn mua thêm cũng chẳng hữu dụng hơn các đòn cơ bản bao nhiêu. Yếu tố hành động bí mật cũng không trọn vẹn khi mọi hành tung của bạn bị phát hiện bởi khả năng quá "tinh tường" thậm chí hơi phi lý của đối phương.

Đồ họa có những phút "lóe sáng" trong những trận đánh ác liệt hay những pha chiến đấu đẹp mắt của Skarin, nhưng những mặt khác như cảnh nền, các NPC thường trùng lắp và thiếu sinh khí với phông màu u tối. Âm thanh khá tệ và giả tạo từ các hiệu ứng đến cả nhạc nền và mất tiếng một số đoạn.

VBFA đã có thể là một tựa game lớn nếu như hãng phát triển đầu tư chăm chút hơn nữa. Thật tiếc khi phải chứng kiến những ý tưởng thú vị lại bị thui chột bởi cách thực hiện quá hời hợt.

HỒNG PHÚC

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

VIKING: BATTLE FOR ASGARD	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Creative Asembly
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
HỆ MÁY	X360/ PS3
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008
ESRB	Mature

BÓNG ĐÁ NGẪU HỨNG

Sau ba năm gián đoạn, thương hiệu bóng đá đường phố của EA Canada đã được tổ chức lại với hy vọng tìm được chỗ đứng mới vững chắc hơn trong trái tim của những tín đồ "túc cầu giáo" bằng phiên bản thứ ba FIFA Street 3 (FF 3).

Tuy nhiên, ngay khi chạm tay sản phẩm mới đầy hứa hẹn này, nhiều fan ruột đã được một phen chưng hửng khi phần chơi sự nghiệp, nơi game thủ có thể tự tạo một nhân vật và dẫn dắt anh ta trở thành siêu sao bóng đá không hiểu vì lý do gì lại bị EA Canada lược bỏ không thương tiếc. Để trám lỗ hổng này, nhà sản xuất đã tập trung mạnh phần chơi đơn vào FIFA Street Challenge, nơi game thủ phải vượt qua hàng chuỗi những thử thách khác nhau để mở khóa hơn 200 cầu thủ nổi tiếng. Các thử thách này khá đa dạng và được sắp xếp theo độ khó tăng dần, đòi hỏi bạn phải tập trung cao độ, đồng thời bỏ thời gian dài để luyện tập như ghi bàn bằng vôlê, tuyệt chiêu Game Breaker, đánh đầu…

Ngoài việc săn được những tên tuổi hàng đầu thế giới, điểm sáng khác của FF 3 là bạn có thể phát triển kỹ năng cho các cầu thủ tùy vào vị trí của họ trên sân như người làm bóng (playmaker), chuyên gia dứt điểm (finisher), cầu thủ thích phô diễn mánh khóe (trickster). Song song đó, game còn nhiều phần chơi thú vị khác như Playground Picks – nơi thủ quân của hai đội lần lượt chọn các cầu thủ từ một đội tuyển quốc gia để lập đội bóng năm người. Trong khi đó, World Challenge là nơi để bạn chọn ra đội bóng yêu thích và so giày cùng hảo thủ khác từ khắp nơi trên thế giới. Chính những gia vị thêm này giúp cho FF 3 giữ chân người chơi tương đối lâu dù đã vắng bóng phần sự nghiệp.

Mặt khác, việc thiết kế cầu thủ sân cỏ theo phong cách biếm họa vui nhộn cũng là điểm nổi bật của FF 3 so với hai sản phẩm trước. Bạn có thể dễ dàng nhận ra bộ răng vẩu không lẫn vào đâu được của chàng vũ công Braxin Ronaldinho, hay khuôn mặt non choẹt nhưng ẩn chứa vẻ lì lợm của Wayne Rooney – tiền đạo tính Trương Phi của Quỷ Đỏ MU... Tuy nhiên, đó chỉ là phần nổi bởi từ cảnh nền đến động tác nhân vật khi thi đấu đều chưa bứt phá đáng kể so với hai phiên bản trước nếu không muốn nói chất lượng chỉ xứng tầm "last-gen console" năm nào.

EA Sports quá nóng khi tung ra FIFA Street 3 vì các ý tưởng mới và cả khâu thiết kế nhân vật chỉ mới ở giai đoạn manh nha. Cái giá mà họ phải trả là sự chào đón kém nồng nhiệt từ phía người chơi do chất lượng game chưa đủ sức thuyết phục. Đây sẽ là bài học tốt để họ rút kinh nghiệm trong những sản phẩm tới.

KIỀU OANH

ƯU

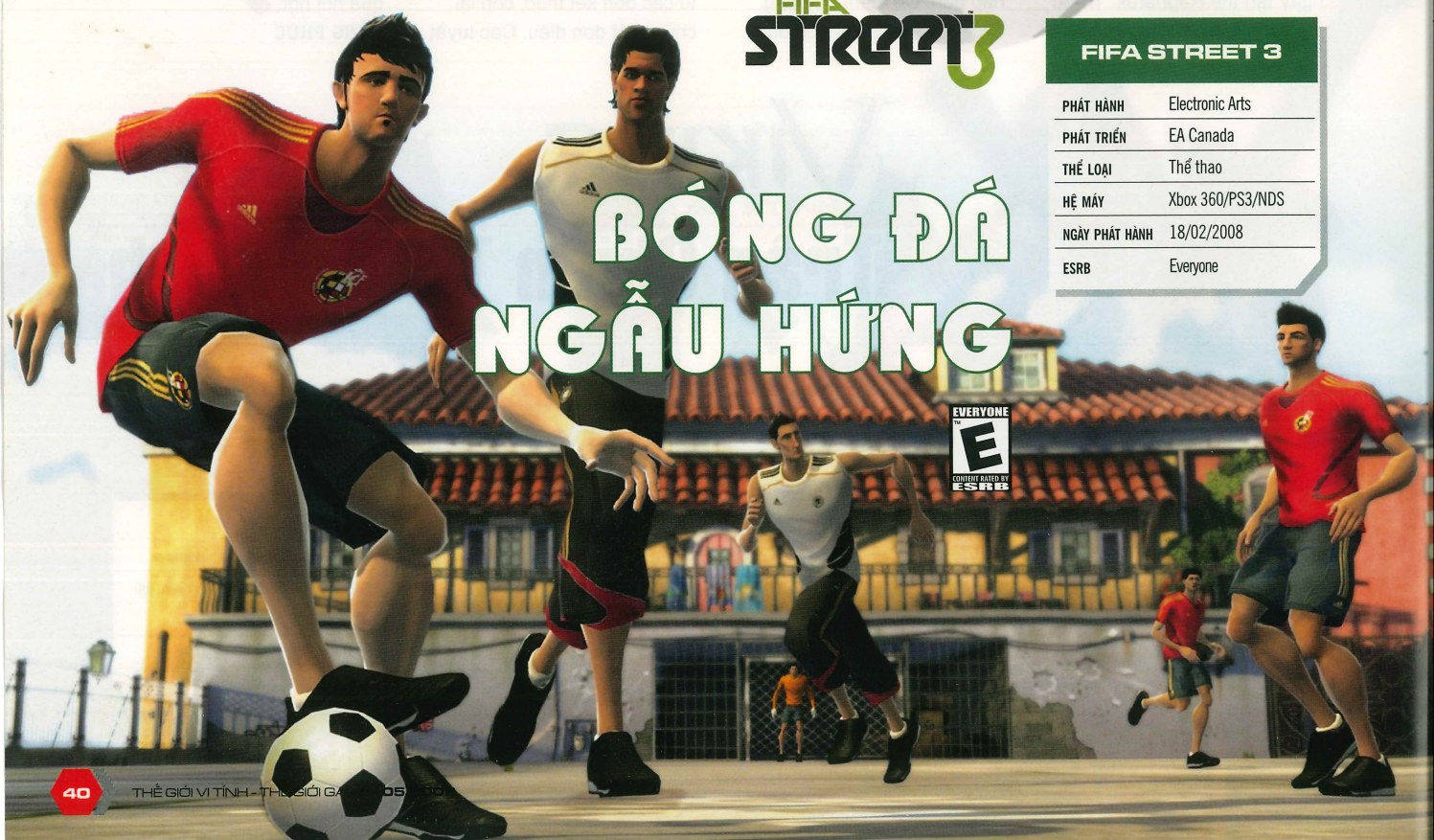
- Nhiều thử thách hấp dẫn.
- Phong cách biếm họa vui nhộn.

KHUYẾT

- Đồ họa chưa được đầu tư đúng mức.
- Cách chơi chưa thật bứt phá với 2 phiên bản trước.

FIFA STREET 3

PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Canada
THỂ LOẠI	Thể thao
HỆ MÁY	Xbox 360/PS3/NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	18/02/2008
ESRB	Everyone



RAN ONLINE

www.ran.vn

FREE2PLAY FOREVER

BẮT ĐẦU TỪ 07/04/08

THƯƠNG MẠI HÓA

BONUS 20% Cash

CƠ HỘI TRÚNG

Attila VICTORIA

CHỈ VỚI 20.000Đ

bro CYBERWORLD www.bro.vn

MIN COMMUNICATIONS,INC. 민커뮤니케이션

RALLIANCE RAN-ALLIANCE intel MIRAGE

MỘT TÁC PHẨM ĐIỆN ẢNH HOẶC MỘT BẢN GAME HAY ĐỀU CÓ NHỮNG NÉT HẤP DẪN RIÊNG, CÒN NẾU DUNG HÒA ĐƯỢC CẢ HAI THÌ SỨC HÚT CÒN TĂNG LÊN GẤP NHIỀU LẦN. ĐÓ CHÍNH LÀ ĐIỀU NAUGHTY DOG ĐÃ LÀM ĐƯỢC VỚI UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE, MỘT GAME PHIÊU LƯU - HÀNH ĐỘNG XUẤT SẮC TRÊN PS3 MÀ BẠN SẼ KHÁM PHÁ ĐƯỢC NHIỀU ĐIỀU THÚ VỊ.

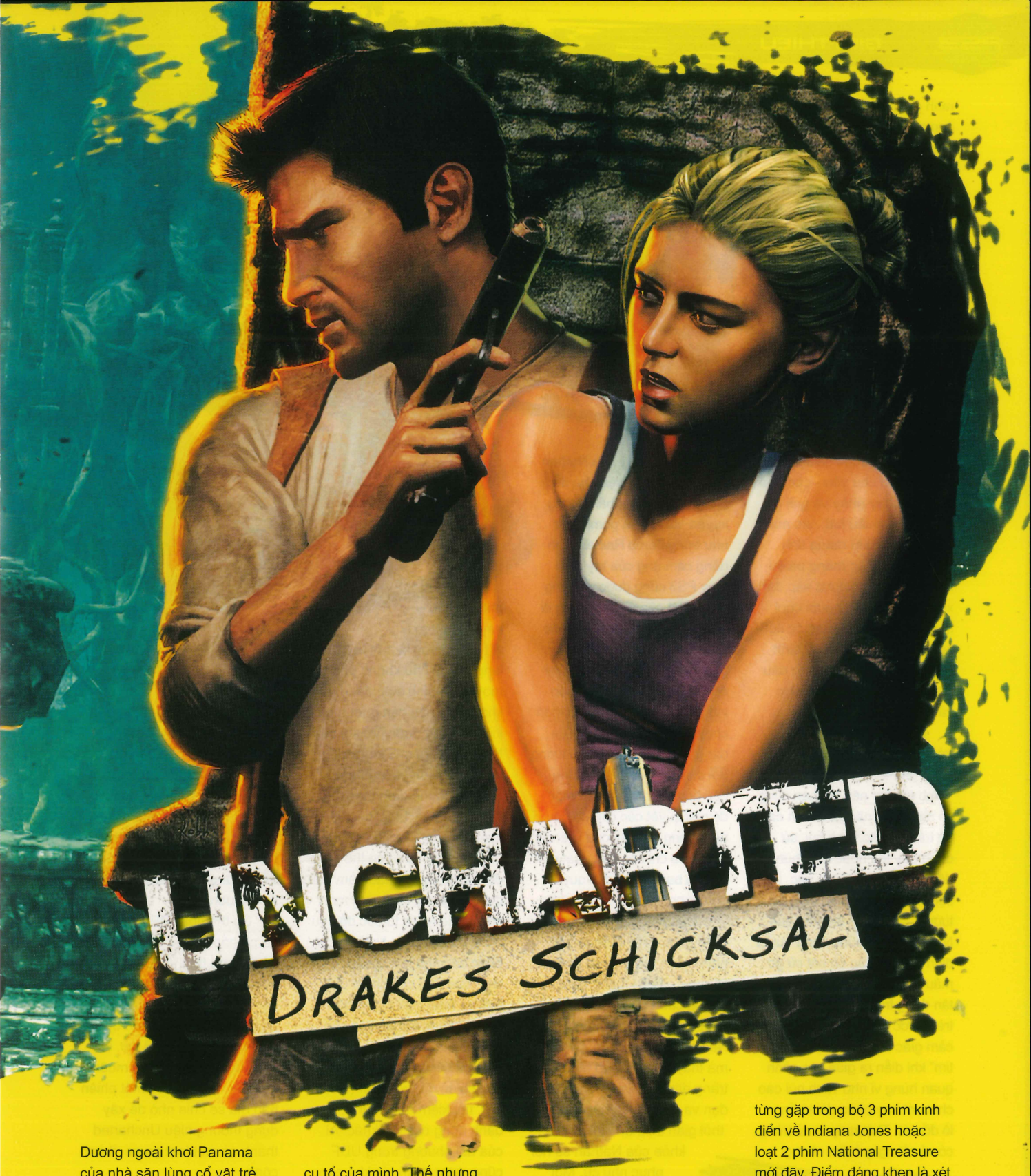
KHO BÁU CỦA DRAKES

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE	
PHÁT HÀNH	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN	Naughty Dog
THỂ LOẠI	Phiêu lưu / Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	19/11/2007
ESRB	Teen
PHIÊN BẢN	PS3

Nói đến những tay săn lùng cổ vật trong game, ắt hẳn ai cũng biết đến cô nàng Lara Croft, người đã tạo dựng ngôi vị số một vững chắc trong lòng game thủ với hàng loạt tựa game Tomb Raider trong hơn 1 thập kỷ qua. Thế nhưng không phải không có những kẻ thách thức ngôi vị này, điển hình là game Uncharted: Drake's Fortune (UDF) xuất hiện vào cuối năm 2007 vừa qua. Liệu UDF có làm nên cuộc lật đổ ngoạn mục hay phải an phận núp bóng tượng đài này, chúng ta hãy thử bắt đầu tìm hiểu...

TRUY TÌM BÁU VẬT EL DORADO

Câu chuyện trong UDF bắt đầu với một chuyến thám hiểm trên bờ biển Thái Bình



Dương ngoài khơi Panama của nhà săn lùng cổ vật trẻ tuổi Nathan Drake cùng cô bạn phóng viên truyền hình Elena Fisher. Lần theo tọa độ trên chiếc nhẫn gia truyền của dòng họ Drake thuộc về cụ tổ lừng danh Sir Francis Drake, Nathan trục vớt được cỗ quan tài bằng chì được cho là đã dùng để mai táng cụ tổ của mình. Thế nhưng thứ Nathan tìm thấy bên trong quan tài không phải là di hài của ông mà lại là một quyển nhật ký chứa những ghi chép dẫn đến báu vật huyền thoại El Dorado. Cùng với Elena và người bạn Sullivan, Nathan đã lần theo các manh mối, đương đầu với không ít hiểm nguy đến từ các tay săn lùng cổ vật, những tên hải tặc hung ác và cả những lời nguyền độc địa cổ xưa...

Với một cốt truyện xoay quanh việc truy tìm cổ vật như thế không có gì ngạc nhiên khi người chơi tìm thấy ở UDF một không khí quen thuộc như đã từng gặp trong bộ 3 phim kinh điển về Indiana Jones hoặc loạt 2 phim National Treasure mới đây. Điểm đáng khen là xét về mặt cốt truyện, UDF hoàn toàn không thua kém những tác phẩm điện ảnh kể trên. Cách xây dựng câu chuyện bậc thầy với các tình tiết đầy bất ngờ và hấp dẫn từ cách Nathan giải quyết các bài toán hóc búa cho đến những pha hành động gay cấn xen giữa đã đưa UDF đến

ranh giới mong manh giữa một game hay và một kiệt tác điện ảnh. Không có gì đáng ngạc nhiên nếu trong tương lai xuất hiện một tác phẩm điện ảnh "ăn theo" UDF vì đó sẽ là một tác phẩm hứa hẹn thành công lớn.

PHA TRỘN NHIỀU Ý TƯỞNG ĐỘC ĐÁO

Có thể nói Naughty Dog đã khá lém lỉnh khi vay mượn nhiều ý tưởng độc đáo từ các dòng game khác và pha trộn khéo léo để tạo nên một game phiêu lưu - hành động rất hấp dẫn. Cách chơi trong game có thể được chia làm 2 thành phần chủ yếu - các pha leo trèo chạy nhảy và giải đố mang tính phiêu lưu; các màn đấu súng ác liệt mang tính hành động. Các mảng phiêu lưu - hành động được sắp đặt xen kẽ hợp lý để người chơi sau một trận đấu súng ác liệt lại có những giây phút "bình yên" để giải quyết những câu đố và ngược lại, tránh được cảm giác nhàm chán.

Các pha chạy nhảy, leo trèo trong UDF "học hỏi" từ dòng game Prince of Persia và Tomb Raider nên Nathan cũng có những kỹ năng đu bám các gờ tường hoặc vách núi, sử dụng dây leo hoặc dây thừng để lên/xuống, tóm lấy các sợi dây và chạy men theo bờ tường... Kỹ năng leo trèo của Nathan cũng thuộc hàng "tuyệt đỉnh" khi chỉ cần có bất cứ gờ mấu nhỏ nào anh chàng cũng tận dụng triệt để. Các màn leo trèo được thiết kế tạo cho bạn cảm giác hồi hộp đến "thót tim" khi diễn ra giữa các cảnh quan hùng vĩ như vách núi cao chót vót hay pháo dài khổng lồ đổ nát. Thật may là dù trông có vẻ rất nguy hiểm nhưng phần lớn cú nhảy của Nathan đều có thể thực hiện khá dễ dàng chứ không phải thường xuyên "lọt hố" và gameover như trong Tomb Raider. Tính năng cảm ứng của tay cầm máy PS3 cũng được sử dụng thú vị vào các cảnh Nathan di chuyển qua các thân cây vắt vẻo trên bờ vực, khi đó bạn phải nghiêng tay bấm qua lại để giữ thăng bằng cho nhân vật. Trái ngược lại với các màn chạy nhảy phong phú và đa dạng, các màn giải đố lại tương đối đơn giản và thiếu những câu hóc búa. Mọi manh mối để giải quyết các câu đố đều nằm trong nhật ký của Francis Drake và chỉ cần quan sát một chút là bạn có thể giải quyết gọn gàng.

Các pha đấu súng trong UDF được thiết kế theo góc nhìn người thứ 3 (third person shooter - TPS) mang đậm phong cách của siêu phẩm Gears of War trên máy X360. Nathan không có thanh máu mà thay vào đó màn hình sẽ trắng dần khi Nathan bị trúng đạn và chỉ cần ẩn nấp một thời gian thì màn hình sức khỏe của Nathan sẽ hồi phục như cũ. Một tính năng được sử dụng rất thường xuyên là ẩn nấp (cover) sau các vật cản và từ đó bạn có thể ngắm bắn hoặc sử dụng lối bắn blind-fire dĩ nhiên là với độ chính xác ít hơn rất nhiều. Điều này cũng hợp lý vì Nathan vốn là một tay săn lùng cổ vật chứ không phải một chiến binh siêu đẳng nên không thể nào càn quét theo kiểu Rambo được. Vũ khí của Nathan chỉ gồm 3 loại: súng ngắn, tiểu liên và lựu đạn; bạn chỉ có thể đem theo 1 loại súng ngắn và 1 loại tiểu liên cùng lúc với 1 lượng đạn tối đa cho phép. Bạn có thể thay đổi vũ khí hoặc nhặt thêm đạn được bố trí rải rác trong màn chơi hoặc rơi ra từ các đối thủ bị hạ để bổ sung. Nathan còn được các nhà làm game "dạy cho" các đòn cận chiến đẹp mắt và hiệu quả. Hoặc nếu bạn đủ khéo léo để tiếp cận từ phía sau mà không bị phát hiện thì cũng có thể dùng đòn cận chiến để "xơi" hắn (stealth kill), tiết kiệm đạn và tránh đánh động các tên khác. AI của đối phương trong UDF cũng được đánh giá khá cao khi chúng biết nhanh chóng ẩn nấp khi bị bạn ngắm bắn hoặc nếu bạn ẩn nấp quá lâu, chúng sẽ biết tập trung ném lựu đạn về phía bạn để buộc bạn phải xuất đầu lộ diện hoặc khôn khéo di chuyển và tận dụng các chướng ngại vật để đánh "thọc sườn". Game còn mang đến những trường đoạn rượt đuổi nghẹt thở trên xe jeep với nhân vật Elena điều khiển xe, còn bạn điều khiển súng bắn trả những tên hải tặc đang bám sát hoặc bạn và Elena trên một chiếc mô tô nước vừa ngược dòng con thác hung hãn vừa chiến đấu chống lại kẻ địch ẩn nấp xung quanh.

Có thể nói UDF là một game hấp dẫn từ đầu đến cuối bởi sự pha trộn khéo léo nhiều ý tưởng hay nhưng game cũng có một khuyết điểm là khá ngắn, thời gian để hoàn thành chỉ trong khoảng 7-8 giờ. Có lẽ Naughty Dog không muốn dồn hết mọi thứ vào một phiên bản mà sẽ chia nhỏ để xây dựng thương hiệu Uncharted thành cả một loạt game thành công.

DẤU ẤN ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Nếu như ở phần cách chơi UDF có vay mượn ý tưởng từ các dòng game khác thì phần đồ họa chính là nơi hãng phát triển Naughty Dog để lại dấu ấn rõ nét. Ấn tượng đầu tiên

UU
- Cốt truyện mang đậm phong cách điện ảnh.
- Cách chơi pha trộn khéo léo nhiều ý tưởng độc đáo.
- Đồ họa và âm thanh chuẩn mực.

KHUYẾT
- Các câu đố còn hơi đơn giản.
- Game hơi ngắn.

đến từ những đoạn phim cắt cảnh tuyệt đẹp mà các nhà thiết kế đã khôn khéo chọn những "góc quay" như trong phim hành động càng tôn chất "xinêma" của game. Không chỉ thế đồ họa phần in-game cũng ấn tượng không kém khiến người chơi chỉ có thể thốt lên: "Đẹp như phim!". Mặc dù game liên quan tới đề tài truy tìm cổ vật, nhưng 80% thời lượng game diễn ra ngoài trời chứ không phải trong những hầm mộ tối tăm. Và phần ngoại cảnh này đã được Naughty Dog thiết kế thật đến mức xứng đáng xếp hàng đầu trong số những game trên hệ máy next-gen hiện nay. Từ những khu rừng nhiệt đới xanh ngắt, ngập tràn trong ánh nắng với những ngọn cỏ lay động trong cơn gió nhẹ, những phế tích đổ nát phủ đầy rêu phong phơi mình dưới bầu trời trong xanh cho tới những thác nước hùng vĩ và những dòng suối khi nhẹ nhàng lúc sôi sục, tất cả đều sống động như thật. Phần chơi còn lại trong các hầm mộ tối tăm lại được Naughty Dog thiết kế với không khí âm u, ánh sáng duy nhất là từ chiếc đèn của bạn, đã thành công khi gợi lên được những nỗi sợ hãi mơ hồ cho người chơi. Có cả những chi tiết nhỏ nhưng lại khá "đắt" khi được chăm chút kỹ lưỡng trong UDF. Bạn có thể cảm nhận rõ rệt trang phục của các nhân vật ướt sũng khi lội qua các dòng suối và khô dần sau một thời gian, không chỉ thể hiện trong các đoạn phim cắt cảnh mà cả trong chính phần chơi mà bạn đang điều khiển nhân vật. Có lẽ đây là lần đầu tiên chi tiết thú vị này được áp dụng vào một game và tạo được ấn tượng mạnh, ngay cả tác giả bài viết cũng thoáng giật mình kinh ngạc khi phát hiện ra chi tiết này.

Cũng góp phần không nhỏ cho đồ họa trong game là phần thiết kế nhân vật và trang phục đẹp mắt. Không ai có thể quên được anh chàng Nathan vui tính và can đảm cũng như cô nàng Elena xinh đẹp, trẻ trung. Kỹ thuật motion-capture (mô phỏng cử động thật) đã được ứng dụng triệt để giúp các nhân vật có được cử động uyển chuyển giống thật hơn. Bạn sẽ thấy chuyển động của các bộ phận cơ thể của Nathan còn nhịp nhàng hơn cả Altair trong Assassin's Creed ở những pha leo trèo hay chạy nhảy. Nếu bạn trang bị được một chiếc tivi hỗ trợ chuẩn HDTV thì càng cảm nhận được hết vẻ đẹp trong UDF.

Phần âm thanh cũng xứng đáng với mọi lời khen ngợi. Những đoạn nhạc nền đầy cuốn hút đã tạo được ấn tượng tốt. Hiệu ứng âm thanh như tiếng súng nổ, tiếng động từ môi trường xung quanh đều thực. Đặc biệt, bạn không thể bỏ qua phần lồng tiếng có chất lượng rất cao được hoàn thành cực kỳ xuất sắc bởi Nolan North (Nathan Drake), Robin Atkin Downes (Atoq Navarro) hay Emily Rose (Elena Fisher), tất cả đều là những tay chuyên nghiệp trong lĩnh vực của mình.

MỘT BIỂU TƯỢNG MỚI

Với một cốt truyện xuất sắc, cách chơi pha trộn khéo léo nhiều ý tưởng độc đáo và màn trình diễn đồ họa ấn tượng bậc nhất hiện nay, UDF hoàn toàn xứng đáng khi giành được khá nhiều giải thưởng "game PS3 hay nhất 2007" từ nhiều tạp chí game uy tín. Người chơi khó lòng cưỡng lại sức hấp dẫn mạnh mẽ từ siêu phẩm game đậm chất điện ảnh này. Ngôi "nữ hoàng" khảo cổ trong thế giới game của Lara Croft bắt đầu lung lay trước sự vươn lên mạnh mẽ của Nathan Drake. Với UDF, một biểu tượng mới đã vụt sáng và nếu như những phiên bản tiếp theo đã được Naughty Dog xác nhận sẽ cho ra mắt trong thời gian tới vẫn giữ nguyên được "phẩm chất" thì cuộc lật đổ ngoạn mục để đưa Nathan Drake lên ngôi "vua" chỉ còn là vấn đề thời gian mà thôi. Chờ xem nhé!

XUÂN QUANG

GIỮA THỰC VÀ ẢO

Sir Francis Drake (1540- 1596)

Nathan Drake là nhân vật hư cấu của các nhà làm game nhưng ông tổ của anh ta, Sir Francis Drake, lại là một nhân vật nổi tiếng có thật trong lịch sử - chính trị gia, nhà thám hiểm hàng hải và là hải tặc "hợp pháp" sống dưới thời nữ hoàng Elizabeth I. Ông được người Anh xem như một vị anh hùng nhưng người Tây Ban Nha lại xem như hải tặc bởi thường xuyên tấn công tàu bè và bến cảng của nước này. Francis Drake còn được xem là người Anh đầu tiên đi vòng quanh thế giới bằng đường biển với chuyến khởi hành bắt đầu vào ngày 13/12/1577 trên chiếc soái hạm Golden Hind cùng với 164 thủy thủ trên 4 con tàu khác. Chuyến đi kéo dài 3 năm từ Đại Tây Dương qua Thái Bình Dương rồi trở về nước Anh, cập cảng Plymouth vào ngày 26/09/1580. Chỉ có chiếc soái hạm Golden Hind là trở về an toàn cùng với 59 thủy thủ của mình, tất cả đều trở nên giàu có bởi số của cải tìm thấy hoặc cướp được trong suốt chuyến hành trình. Ngày 04/04/1581, Francis Drake được nữ hoàng Elizabeth phong tước hiệp sĩ ngay trên soái hạm Golden Hind. Vào năm 1588 trong cuộc chiến giữa hải quân Anh và hải quân Tây Ban Nha tại eo biển Manche, Francis Drake được cử làm phó Đô Đốc của hạm đội Anh và lập được những chiến công lớn trong chiến thắng của quân Anh tại đây. Vào giai đoạn cuối cuộc đời, Francis Drake vẫn rong ruổi trên vùng biển Caribbean tiếp tục tấn công tàu thuyền và hải cảng của người Tây Ban Nha. Ông mất năm 1596 khi đang thả neo tại Puerto Bello vì bệnh ly và được chôn cất bằng cách thả xuống biển trong một quan tài bằng chì. Các nhà làm game đã để cho Nathan Drake tìm ra cỗ quan tài này ở cảnh đầu tiên của game và từ đó câu chuyện trong UDF bắt đầu.

SHONEN JUMP NARUTO ULTIMATE NINJA 3

NINJA NHÍ TRANH TÀI

NARUTO ULTIMATE NINJA 3	
PHÁT HÀNH	Namco Bandai Games America
PHÁT TRIỂN	CyberConnect 2
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	PS2
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008
ESRB	Teen

Không quá nhiều khác biệt so với hai phiên bản đầu nhưng Naruto: Ultimate Ninja 3 vẫn tạo ra sức hút đáng kể đối với các game thủ nhỏ tuổi, đặc biệt là những fan ruột của loạt phim Naruto.

Không được liệt vào hàng "sao" trong thể loại game đối kháng nhưng doanh số bán ổn định và lượng fan khổng lồ từ bộ phim Naruto đã giúp bộ đôi Namco Bandai và CyberConnect2 đủ cơ sở để tận thu thương hiệu này thêm một lần nữa bằng phiên bản thứ ba Naruto: Ultimate Ninja 3 dành cho hệ PS2.

CUỘC TRANH TÀI KỲ LẠ

Nếu đã từng thưởng thức hai phiên bản Ultimate Ninja 2 (UN 2) hồi năm ngoái, bạn sẽ dễ dàng nhận ra nhiều điểm tương đồng giữa The Ulimate Road và Ultimate Contest (trong bản chơi mới) vẫn tiếp tục xoay quanh câu chuyện của chàng ninja nhí "Naruto". Lúc này, một cuộc thi tài giữa các ninja của làng Lá (Hidden Leaf Village) được tổ chức với mục đích tìm ra người thắng cuộc và người này sẽ có cơ hội ra những điều luật cũng như nội quy mới cho làng. Phần thưởng hấp dẫn này ngay lập tức thu hút được rất nhiều cao thủ tham gia và ai cũng soạn sẵn cho mình nhiều điều lệ quái gở với hy vọng chờ đến ngày được áp dụng. Điển hình như anh chàng Rock Lee muốn mọi người ai cũng trồng lông mày rậm rạp; Kiba muốn đưa ra phương pháp chữa bệnh mới cho những chú chó trong làng... Trong khi đó, chàng Naruto luôn ấp ủ tham vọng trở thành Hokage – người đứng đầu làng Lá.

NHIỀU TÙY CHỌN HƠN

Mặc dù đi theo cốt truyện cố định nhưng UN 3 vẫn có những phân đoạn riêng không bó buộc theo kịch bản. Bạn sẽ điều khiển Naruto đi khắp làng Lá để nhận và thực hiện nhiệm vụ từ các nhân vật phụ. Trên bản đồ luôn hiển thị những nhiệm vụ này bên cạnh những nhiệm vụ chính để dễ phân biệt. Cũng như bản UN 2 trước, các nhiệm vụ này thực ra là những trò chơi nhỏ khá thú vị và hài hước, chỉ yêu cầu bạn nhanh tay lẹ mắt cộng với một chút khéo léo cùng khả năng ghi nhớ. Như tìm nguyên liệu để tạo thành thuốc và trả lời những câu hỏi liên quan đến nguyên tắc làm thuốc cho cô nàng Hinata, thách đấu hay thậm chí là "hẹn hò" với các nữ ninja khác... Phần thưởng mà bạn nhận được sau các

nhiệm vụ này là Ryo, một loại tiền trong game dùng để mở khóa các vật phẩm lạ, bài hát, đoạn phim và mô hình nhân vật tại Tanzaku Market. Tuy nhiên, nếu không có đủ thời gian hoặc kiên nhẫn để theo dõi cốt truyện từ đầu đến cuối, UN 3 vẫn còn phần chơi khác có tên Hero's History, nơi bạn sẽ thể hiện trình độ võ nghệ với các đối thủ máy đồng thời vẫn nắm được phần nào nội dung của cốt truyện đã được tóm tắt ngắn gọn.

Nếu NU 2 chỉ dừng lại ở 32 nhân vật để lựa chọn thì con số này đã lên tới 45 trong UN3. Cũng như các bản chơi trước, khởi đầu bạn chỉ được cung cấp một vài nhân vật và con số này sẽ tăng lên dựa vào quá trình hoàn thành phần chơi đơn Ultimate Contest. Một bất cập khá phổ biến của các game dựa trên các anime ăn khách là các nhân vật không được thiết kế cân bằng và điều này tiếp tục lặp lại ở UN 3. Hy vọng nhà sản xuất sẽ sớm điều chỉnh sự bất hợp lý này trong các phiên bản sau.

Cơ cấu ra đòn của UN 3 hầu như không có nhiều khác biệt với các bản chơi trước. Nổi bật trong các trận đấu vẫn là những tuyệt chiêu ninjutsu với uy lực kinh hồn của các nhân vật. Khi xuất chiêu, một đoạn hoạt cảnh sẽ diễn ra và bạn phải bấm một dãy nút theo thứ tự trên màn hình để đạt mức sát thương cao nhất. Tuy nhiên, có lẽ lo sợ các game thủ "nhí" phải ghi nhớ, học thuộc quá nhiều nên việc thi triển chúng khá đơn giản bởi nhân vật nào cũng có cách thao tác giống hệt nhau và chỉ khác ở việc thi triển ra bên ngoài. Nhưng đây cũng chính là khuyết điểm của toàn bộ sêri UN nếu so sánh với các game đối kháng thời thượng được tổ chức giải đấu riêng như Soul Calibur, Tekken, Virtua Fighter hay Guity Gear X.

Ngoài phần chơi VS.Duel đã quá nhẫn mặt game thủ, UN 3 còn bổ sung thêm Break Room nơi bạn sẽ tranh tài cùng máy hoặc bạn chơi khác qua ba nội dung thi đấu khác nhau. Đầu tiên phải kể đến môn leo cây "Tree Climbing" – bạn điều khiển nhân vật của mình trở thành người đầu tiên lên đến ngọn cây. Trên đường chạy sẽ xuất hiện các cạm bẫy và các đồ phụ trợ như tăng tốc, bẫy đá để thả vào đường chạy của đối phương, bạn nên nhớ tận dụng. Nice Guy's Exercises (NGE) là chuỗi các bài tập thể dục khác nhau buộc bạn phải bấm phím thật nhanh và chính xác ngay khi chúng xuất hiện. Cuối cùng, Tenten's Target Practice Dojo có cách chơi tương tự NGE, chỉ khác ở chỗ các động tác thể dục được thay bằng các "bia" được gán kèm phím (để bạn thao tác theo) sẽ xuất hiện ngẫu nhiên và mức độ xa gần khác nhau. Điểm được tính cho người đầu tiên ném trúng bia và sẽ trừ nếu bạn chẳng may ném trúng các bia trừ điểm. Đáng tiếc là cả ba mục chơi phụ này chỉ hỗ trợ tối đa hai game thủ cùng lúc.

ÂM, HÌNH "CỰC ỔN"

Tiếp tục được khai thác trên nền PS2 đã có tuổi nhưng chất lượng đồ họa của UN 3 khá ổn định nhờ khâu thiết kế nhân vật bám khá triệt để nguyên mẫu trên phim, chuyển động và đặc biệt là các tuyệt chiêu ninjutsu rất bắt mắt. Bù lại, tốc độ nạp game nay buộc phải giãn ra nhiều hơn nhưng đây là điều có thể bỏ qua với hệ máy như PS2. Chất lượng âm thanh cũng thuộc hàng "miễn chê" nhờ được tiếp tục khai thác các diễn viên lồng tiếng quen thuộc trên phim.

Mặc dù còn nhiều hạn chế để trở thành một game đối kháng đỉnh cao, nhưng nhờ thêm thắt vào các kiểu chơi mới và đặc biệt do sở hữu thương hiệu anime nổi tiếng nên doanh số bán của UN 3 chắc chắn sẽ không kém gì hai đàn anh trước của mình.

MINH THUẬN

ƯU

- Số lượng nhân vật đồ sộ.
- Âm sắc thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Các nhân vật chưa được thiết kế cân bằng nhau.
- Ít đột phá so với các bản chơi trước.

CUỘC CHIẾN CỦA NHỮNG CHÚ SÂU

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

WORMS A SPACE ODDITY

WORMS A SPACE ODDITY	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Team 17
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	17/03/2008
ESRB	E (Everyone)
HỆ MÁY	Wii

Dòng game chiến thuật theo lượt Worms đã trải qua hơn một thập kỷ và cuộc chiến của những chú sâu đã lan rộng trên nhiều hệ máy kể từ thời điểm ra đời đến nay. Thành công rực rỡ của nền máy Wii, đặc biệt là tính năng cảm ứng có một không hai của chiếc Wii Remote đã thôi thúc nhà phát triển Team 17 đưa những chú sâu của họ đổ bộ nền máy này bằng phiên bản mới nhất mang tên Worms: A Space Oddity (ASO).

Cũng như hầu hết các bản chơi trước, ASO mang phong cách chiến thuật theo lượt giữa các chiến binh sâu với việc hỗ trợ tối đa 4 đội cùng một lúc. Nhiệm vụ đặt ra cũng khá quen thuộc khi bạn được giao bộ sưu tập vũ khí và thiết bị đa dạng để dọn dẹp tất cả đội sâu của đối phương nhằm trở thành đội sống sót cuối cùng để giành chiến thắng. Để bổ trợ cho hỏa lực được trang bị ban đầu, bạn phải chủ động thu thập thêm vũ khí và vật phẩm tăng máu được bố trí rải rác trong màn chơi. Một yếu tố không kém phần quan trọng là bạn phải biết chọn vị trí tấn công và phòng thủ tốt cho các thành viên trong nhóm.

Tùy vào cấp độ lựa chọn, độ khó của trò chơi sẽ thay đổi qua thời gian chuẩn bị (sẽ bị rút ngắn khi độ khó gia tăng) và trình độ của các đối thủ máy. Một số mục chơi phụ cũng được tích hợp vào trò chơi để bạn có thể thay đổi không khí, ví dụ với kiểu chơi Short Supply mỗi vũ khí chỉ được cung cấp cho các thành viên ở mức tối thiểu và bạn phải tranh thủ sạc lại chúng bằng cách thu thập các kiện hàng xuất hiện ngẫu nhiên trên bản đồ. Trong khi đó, kiểu chơi Close Combat buộc các đội tham gia chỉ được sử dụng những vũ khí tầm gần như súng ngắn và xẻng để "triệt tiêu" lẫn nhau. Đúng như tên gọi của mình, kiểu chơi Big Bang buộc người chơi phải tính toán tỉ mỉ hơn khi tận dụng các thùng dầu được sắp xếp dày đặc màn chơi thật khéo léo để "nướng chín" đội sâu của đối phương mà không ảnh hưởng nhiều đến các chiến binh của mình.

Nhờ cơ cấu điều khiển chỉ cần thông qua Wii Remote và với tính chất theo lượt truyền thống của mình nên bạn có thể tranh tài cùng các bạn chơi khác chỉ với một chiếc tay cầm. Chức năng cảm ứng của Wii cũng được tận dụng để giúp trò chơi trở nên hấp dẫn hơn, điển hình như hệ thống tên lửa tự tìm mục tiêu trở nên chính xác hơn khi cho phép bạn điều khiển trực tiếp hướng bay bằng Wii Remote, hay việc đào đất để đột nhập nơi đối phương trú đóng bằng xẻng sẽ buộc bạn sử dụng và di chuyển Wii Remote theo chiều tương ứng không khác gì thực tế. Tất cả đều được mô phỏng rất thú vị. Tuy vậy, vấn đề mới lại phát sinh khi việc điều khiển camera có phần bất tiện hơn khi bạn phải ấn giữ nút "+" và di chuyển chiếc Wii Remote để mở rộng khung hình. Điều này khiến nhịp độ trận đấu có phần chậm lại đồng thời mất tính hào hứng.

Một điều đáng phàn nàn khác của ASO là hệ thống vũ khí ít ỏi, không đa dạng và sáng tạo bằng các bản game trước. Xuyên suốt từ đầu đến cuối game trò chơi chỉ bao gồm 10 vũ khí chính và 7 phụ kiện chiến đấu. Dù cũng xuất hiện một số vũ khí khá độc đáo và hài hước như đĩa bay U.F.O nhưng càng về sau bạn sẽ nhận thấy số vũ khí còn lại (được khám phá dần qua phần chơi đơn) chỉ được tái sử dụng từ các bản Worms trước nhưng được nhà sản xuất che đậy bằng cách thiết kế lại theo phong cách khoa học giả tưởng để hợp với chủ đề của trò chơi.

Phần chơi đơn theo cốt truyện khá thú vị khi nhiệm vụ của bạn là điều khiển những chú sâu lém lỉnh của mình đấu trí với đối phương ở hành tinh lạ nhằm tìm kiếm tài nguyên và sửa chữa phi thuyền của mình để về Trái Đất. Bạn sẽ bị bao vây và phải đào hầm ẩn nấp, sử dụng môi trường để tấn công đối phương. Đây chính là phần chơi khá tốt để bạn chuẩn bị tinh thần bước vào những trận giao hữu cùng bạn bè. Ngoài ra, nếu không thích gắn bó và rập khuôn những màn chơi do game cung cấp sẵn, bạn có thể dùng Wii Remote để tùy biến các màn chơi thoải mái theo sở thích của mình từ địa hình, môi trường... rồi sau đó lưu lại để tập dượt hoặc thách đấu cùng bạn bè sau này.

Không những vậy, bạn có thể tùy biến những chú sâu của mình theo màu sắc, cờ của nhóm và cả tiếng nói. Thậm chí, bạn có thể tùy chọn ngôn ngữ cho các chú sâu như Anh, Pháp, Tây Ban Nha cùng những tiếng la hò khi chiến đấu một cách vui nhộn. Song song đó, bạn có thể chỉnh sửa cả luật chơi, yếu tố chiến thắng, số lượng vật phẩm, thời gian chúng xuất hiện và sáng tạo cả kiểu chơi mới nếu có sẵn ý tưởng. Tuy nhiên, trái ngược hoàn toàn với những gì được Team17 hứa hẹn trước đó là cho phép người chơi tùy ý trao đổi màn chơi tự thiết kế của mình, giao lưu trực tuyến hoặc cập nhật những nội dung mới thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection, không gian của ASO chỉ bó hẹp ở những buổi offline. Đây thực sự là điểm hạn chế đáng tiếc với một game nhiều tiềm năng như vậy.

Bản Worms đầu tiên phát hành trên Wii đã đi đúng tiêu chí điều khiển cảm ứng của hệ máy này. Mặc dù, hai khuyết điểm là hệ thống vũ khí không được phong phú và không tích hợp mục chơi online có thể làm nhiều fan của sêri game này thất vọng. Tuy nhiên, với cách chơi vui nhộn, nhiều phụ lục sáng giá, đồ họa ưa nhìn đã giúp ASO trở thành một game Wii đậm chất giải trí để bạn chia sẻ cùng bạn bè vào những ngày nghỉ cuối tuần.

PHƯƠNG QUÂN

ƯU

- Tận dụng tốt cảm ứng của Wii.
- Độ tùy biến cao.

KHUYẾT

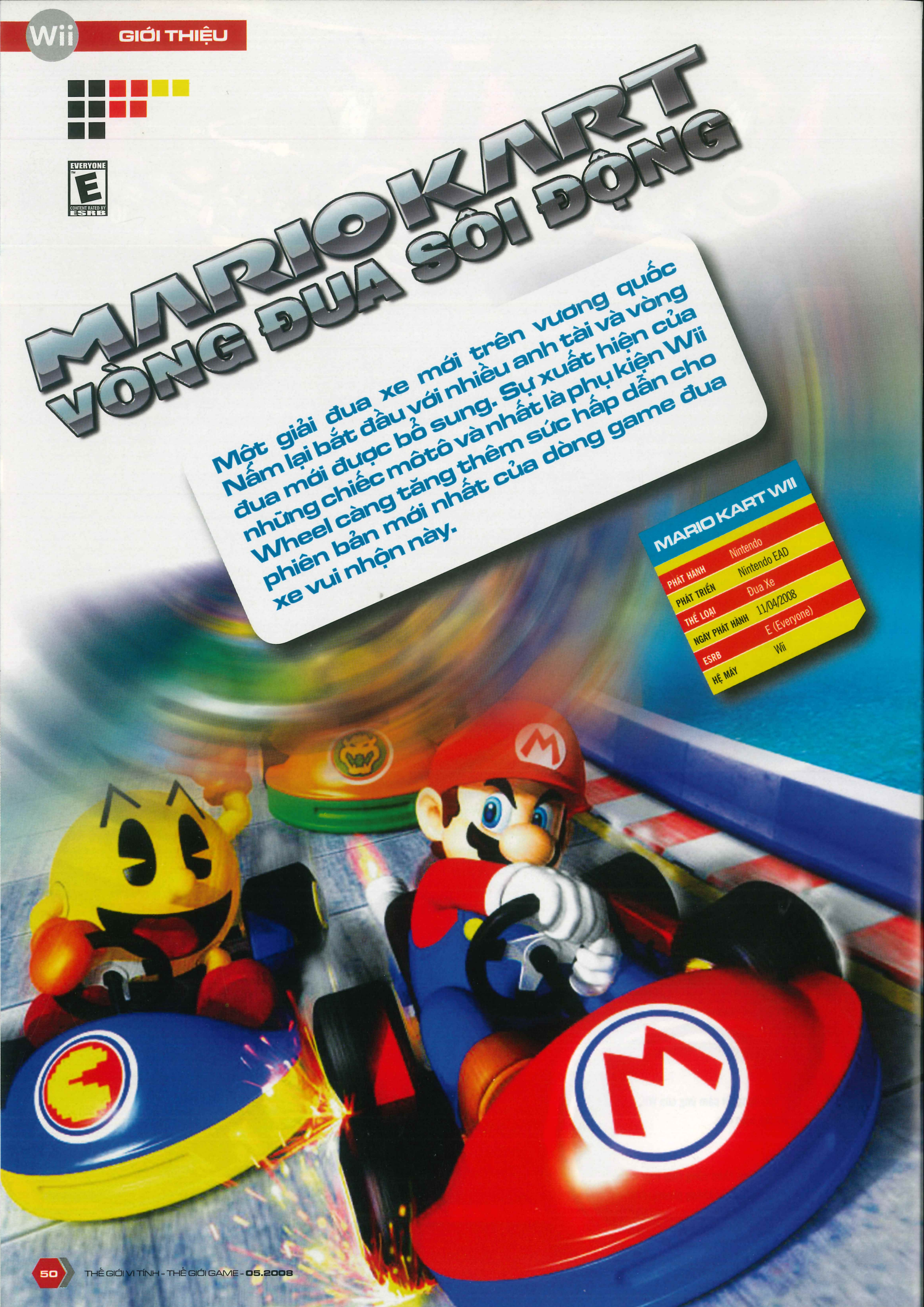
- Không có chức năng chơi trực tuyến.
- Kho vũ khí không phong phú.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

MARIO KART
VÒNG ĐUA SÔI ĐỘNG

Một giải đua xe mới trên vương quốc Nấm lại bắt đầu với nhiều anh tài và vòng đua mới được bổ sung. Sự xuất hiện của những chiếc môtô và nhất là phụ kiện Wii Wheel càng tăng thêm sức hấp dẫn cho phiên bản mới nhất của dòng game đua xe vui nhộn này.

MARIO KART WII	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Nintendo EAD
THỂ LOẠI	Đua Xe
NGÀY PHÁT HÀNH	11/04/2008
ESRB	E (Everyone)
HỆ MÁY	Wii



Do hút được lượng fan khá lớn nên các đại gia trong lĩnh vực game đều sở hữu riêng những thương hiệu đua xe độc quyền để bảo đảm sức lôi cuốn cho hệ máy của mình như Sony có Gran Turismo, Microsoft có Forza Motorsport còn Nintendo lại là Mario Kart. Vì vậy không có gì ngạc nhiên phiên bản mới nhất Mario Kart Wii (MKW) của loạt game nổi tiếng Mario Kart (dành riêng cho các hệ máy của Nintendo) lại được mọi người háo hức mong chờ từ rất lâu. Liệu anh chàng đa tài Mario chiến đấu cũng giỏi, đá bóng cũng hay, chơi thể thao càng tuyệt nhưng khi bước qua lĩnh vực đua xe có còn tiếp tục chinh phục được mọi người? Tất cả sẽ được giải đáp trong MKW, giải đấu mới nhất trên vương quốc Nấm.

ĐỘC ĐÁO CÁCH ĐIỀU KHIỂN

MKW cho phép người dùng lựa chọn đến 5 cách điều khiển khác nhau: Wii Remote, WiiRemote + Nunchuck, Classic Controller, tay cầm GameCube và đặc biệt nhất là kết hợp giữa WiiRemote + Wii Wheel. Nếu như tay cầm GameCube hay Classic Controller mang lại cảm giác khá quen thuộc với cách điều khiển theo truyền thống thì bộ WiiRemote sẽ đem đến cảm giác mới lạ của tính năng cảm ứng, nhất là khi kết hợp với phụ kiện Wii Wheel. Phụ kiện được thiết kế riêng cho phiên bản game này là nét nổi bật nhất và đem lại sự dễ dàng cho cả người mới lần đầu làm quen với MKW - chỉ cần lắp WiiRomete vào Wii Wheel và bắt đầu cảm nhận cảm giác đua như thật. Từng động tác xoay vô lăng của bạn ứng với các động tác tương ứng như vượt mặt đối thủ hay các cú drift đẹp mắt. Tính năng cảm ứng của Wii Wheel đã được thực hiện khá chuẩn, động tác của bạn và nhân vật trong game theo khá sát nhau. Có thể ban đầu một số người chơi sẽ chuộng cách điều khiển bằng tay cầm truyền thống hơn, nhưng dần dần cách điều khiển bằng cảm ứng sẽ chinh phục được bạn. Hơn thế, Nintendo còn có một cách thức vinh danh những người chơi bằng Wii Wheel bằng cách đặt một biểu tượng vô lăng bên cạnh tên người chơi và nếu bạn chơi đủ thời gian nhất định thì biểu tượng đó sẽ chuyển sang màu vàng. Tay lái đạt "vô lăng vàng" chắc chắn sẽ giành được sự nể phục của những tay lái khác.

MÔTÔ BIỂU DIỄN DỰ GIẢI

Nhằm tăng thêm nét mới lạ, MKW lần đầu tiên đưa xe môtô vào tranh tài cùng với xe Kart truyền thống. Những chiếc môtô này sẽ khiến bạn thích thú khi không những thi đấu mà còn có những động tác biểu diễn đẹp mắt. Để điều khiển môtô bạn vẫn có thể sử dụng 5 cách điều khiển như các xe Kart bình thường, kể cả điều khiển bằng Wii Wheel vẫn rất tốt, tuy nhiên có lẽ cách cầm WiiRemote theo kiểu nằm ngang như đang lái môtô thật sẽ đem lại cảm giác "đã" hơn cả. Ngoài khả năng chuyển hướng linh hoạt hơn Kart, người điều khiển môtô còn có thể thực hiện các động tác như bốc đầu xe bằng cách hất nhẹ WiiRemote lên, hoặc trong lúc đang phóng trên không trung, bạn khẽ lắc WiiRemote theo các hướng khác nhau để thực hiện các pha nhào lộn đẹp mắt. Phần thưởng cho bạn là khả năng tăng tốc đáng kể sau khi thực hiện thành công một pha biểu diễn giúp có lợi thế đáng kể trên đường đua. Đây cũng đánh dấu một nét vượt trội của cách điều khiển bằng cảm ứng mà kiểu truyền thống không thể có được.

PHONG PHÚ NHÂN VẬT, VÒNG ĐUA, CHẾ ĐỘ CHƠI

Giải đấu năm nay quy tụ đầy đủ các anh tài của vương quốc Nấm với 24 tay đua, từ những gương mặt quen thuộc như Mario, Luigi hay công chúa Peach cho đến những nhân vật mới góp mặt lần đầu như Funky Kong, Skeletan Bowser và vị khách mời đến từ Super Mario Galaxy là cô nàng Rosalina xinh xắn, chia làm 3 nhóm (8 nhân vật/nhóm): hạng ruồi, hạng trung và hạng nặng. Mỗi hạng sẽ có những kỹ năng riêng biệt khiến họ phù hợp hơn với một vài loại xe đua và vòng đua khác nhau. Ngoài ra còn có nhân vật ẩn thứ 25 đang chờ đón bạn khám phá, đó chính là các nhân vật Mii đại diện cho chính bạn cũng sẽ được phép tham dự cuộc đua. Lần đầu tiên nhân vật Mii của bạn sẽ được thi tài "bằng vai phải lứa" với thần tượng Mario lừng lẫy và sẽ đại diện cho bạn

trong các trận đấu online nảy lửa.

Không những phong phú về nhân vật, MKW còn đem đến 8 giải đấu và 32 vòng đua khác nhau, một con số khá "đồ sộ". Bốn giải đấu Shell, Banana, Leaf và Lighting gồm 16 vòng đua quen thuộc từ các phiên bản trước nay được đưa lại vào MKW và 4 giải đấu Mushroom, Flower, Star và Special gồm 16 vòng đua hoàn toàn mới được thiết kế riêng cho game. Tất cả chúng đều mang đậm nét Mario với những khung cảnh và nhân vật đã quá quen thuộc với mọi người, thậm chí còn có cả các nhân vật Mii đứng hai bên đường cổ vũ cho bạn. Mỗi vòng đua được thiết kế mang nét đặc trưng với một số vòng phù hợp với những tay đua nước rút, nhưng một số vòng lại đòi hỏi bạn phải khéo léo nếu không sẽ dễ văng ra khỏi vòng đua. Biết tận dụng hợp lý những ưu điểm của mình kết hợp với đặc điểm của vòng đua là chìa khóa đem lại chiến thắng cho bạn.

MKW thật sự là một mùa giải hấp dẫn với nhiều chế độ đua khác nhau. Có 4 chế độ đua cho bạn chọn: Grand Prix, Time Trial, Versus và Battle. Ở Grand Prix, bạn sẽ tham gia một trong 8 giải đấu với 3 cấp độ đua: 50cc chỉ toàn xe Kart, 100cc chỉ toàn môtô và 150cc hỗn hợp cả Kart và môtô. Mỗi giải đấu gồm 4 vòng đua với sự tranh tài của 12 tay đua và số điểm thưởng tùy theo vị trí về đích cuối mỗi vòng. Tổng số điểm của 4 vòng quyết định thứ hạng chung cuộc của bạn. Các vòng đua vẫn rất nóng bỏng với những tay đua cạnh tranh quyết liệt trên từng xăng-ti-met và bạn còn có cơ hội giáng cho đối thủ những tuyệt chiêu thu thập được. Các tuyệt chiêu này vẫn rất quen thuộc với thế giới Mario - khi là những vỏ chuối khiến đối thủ "trượt chân", những mai rùa có màu sắc và công dụng khác nhau, hay những loại nấm giúp bạn tăng tốc. MKW còn cung cấp chế độ "núp gió" khi bạn bám đuôi một đối thủ đủ gần trong một khoảng thời gian nhất định thì sẽ được thưởng bằng cách tăng tốc đáng kể để qua mặt đối thủ đi trước đó.

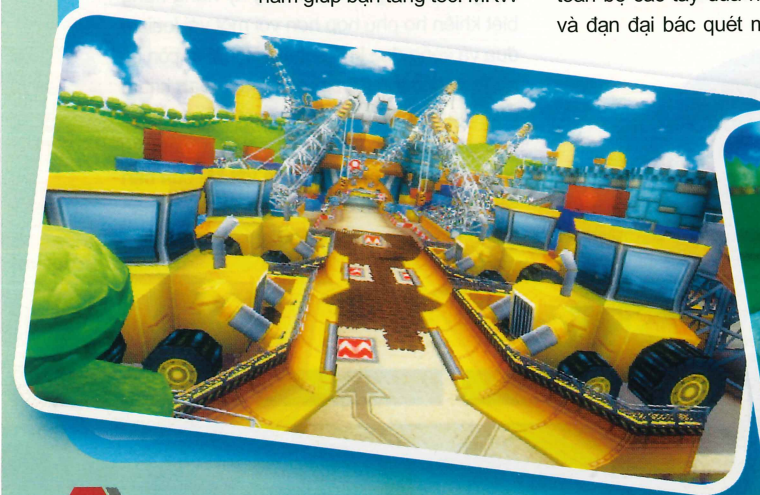
Chế độ Time Trial cho bạn thử thách tài năng của mình khi phải hoàn thành vòng đua trong thời gian càng ngắn càng tốt. Thành tích tốt nhất sẽ được ghi lại dưới dạng ghost data mà bạn muốn đấu lại bất cứ lúc nào cũng được. Khi đó dữ liệu của lần đua thành tích tốt nhất sẽ hiển thị dưới dạng một bóng ma thi đấu với bạn, chỉ cần chiến thắng bóng ma đó có nghĩa là bạn lập kỷ lục mới. Chế độ Versus tương tự Grand Prix nhưng chia màn hình (split-screen) và có hoặc không có các đối thủ máy tham gia. Chế độ Battle sẽ gồm 2 kiểu chơi, Balloon Batlle sẽ là những trận chiến tiêu diệt bong bóng buộc ở xe đối phương càng nhiều càng tốt, trong khi đó Coin Runner là tranh giành các đồng tiền vàng trong màn chơi. Cả 2 kiểu chơi đều cho phép bạn tự do di chuyển mà không cần phải đúng đường đua như thường lệ.

Nhìn chung MKW là một game đua xe cực kỳ hấp dẫn nhưng vẫn còn một khuyết điểm nhỏ trong cách chơi. Xuất phát từ việc Nintendo luôn muốn tạo cơ hội cho những tay đua tốp cuối đảo ngược thế cờ để vòng đua luôn hấp dẫn nên cách thiết kế các tuyệt chiêu ngẫu nhiên thu thập được lại trở thành mất cân đối. Những tay đua ở tốp đầu có xác suất rất cao nhận được những tuyệt chiêu ít công dụng như vỏ chuối, trong khi tốp giữa thường nhận được các tuyệt chiêu tương đối như nấm tăng tốc độ và các loại mai rùa để bắn hạ tốp đầu. Tốp cuối luôn được ưu ái với tuyệt chiêu rất mạnh như sấm sét tấn công toàn bộ các tay đua hay các loại "sao càn" và đạn đại bác quét mọi đối thủ trước mặt. Thật là thảm hoạ cho bạn nếu đã cố gắng giữ vững vị trí đầu cho đến "lap" cuối cùng lại bị dính đòn tấn công tổng lực và rớt xuống tốp cuối khi quãng đường còn lại không đủ cho một cuộc lật ngược nữa.

Đồ hoạ trong MKW vẫn cuốn hút với những nét vẽ vui nhộn và tươi tắn, tuy không xuất sắc như Super Mario Galaxy nhưng vẫn được đánh giá cao. Phần lớn thời lượng, game chạy ở mức 60 fps cho dù đó là cuộc tranh tài online, thật đáng nể! Chỉ khi bạn thi đấu ở chế độ chia màn hình thì chất lượng hình ảnh và số khung hình hơi bị giảm sút. Âm thanh vẫn là những giai điệu quen thuộc nhưng tiếc thay lại không quá xuất sắc và không thật sự nổi bật, có lẽ các nhà phát triển không muốn làm các tay đua mất tập trung?

TRANH TÀI VỚI THẾ GIỚI

Dù không phải là game đầu tiên trong sêri Mario Kart sử dụng tính năng Nintendo Wi-Fi Connection (NWC) để bạn tranh tài với các cao thủ khắp thế giới, nhưng MKW đã làm tốt hơn những gì phiên bản Mario Kart DS thể hiện. Bạn có thể thi đấu với nhiều nhất 12 đối thủ cùng lúc. Có 3 chế



độ: world wide, continental và friend. Trong đó 2 chế độ đầu cho phép bạn thi đấu với các tay đua ngẫu nhiên có cùng trình độ trên toàn thế giới hoặc châu lục. Chế độ friend cho phép bạn chơi với những người bạn của mình thông qua Friend Code. Một số cải tiến đã được Nintendo đưa vào như cho phép bổ sung tay đua khác giữa chừng càng làm cho MKW thêm hấp dẫn.

Nintendo còn cung cấp cho bạn kênh Mario Kart Channel ngoài giao diện chính của máy Wii để tiện theo dõi các thông tin liên quan đến trò chơi. Bạn có thể truy cập kênh này để xem thứ hạng của mình so với thế giới, cũng như gửi và lấy về các file ghost data ngẫu nhiên ở phần Time Trial để thử sức. Ngoài ra, bạn còn có thể tham dự các thử thách và các cuộc tranh tài do chính Nintendo tổ chức.

ĐƠN GIẢN, HẤP DẪN, VUI NHỘN

Theo đúng phương châm của Nintendo, MKW là một game đơn giản, dễ chơi nhưng vẫn cực kỳ hấp dẫn và vui nhộn. Bạn không cần phải có thần kinh thép và tài năng điêu luyện như của tay đua vô địch F1 Kimi Raikonen mới có thể giành chiến thắng mà chỉ cần làm quen với game một thời gian ngắn là có thể tranh tài với bạn bè. MKW là nơi không chỉ mỗi bạn mà tất cả thành viên trong gia đình đều có thể vui chơi cùng nhau hoặc thi đấu với cả thế giới. Lại thêm một game xoay quanh thương hiệu Mario và lại là một thành công nữa của Nintendo. Liệu ai sẽ đủ sức ngăn cản bước tiến của ông lớn này đây?

XUÂN QUANG

ƯU

- Tận dụng tốt cảm ứng của Wii.
- Độ tùy biến cao.

KHUYẾT

- Không có chức năng chơi trực tuyến.
- Kho vũ khí không phong phú.

KHÔNG PHẢI AI CŨNG BIẾT!

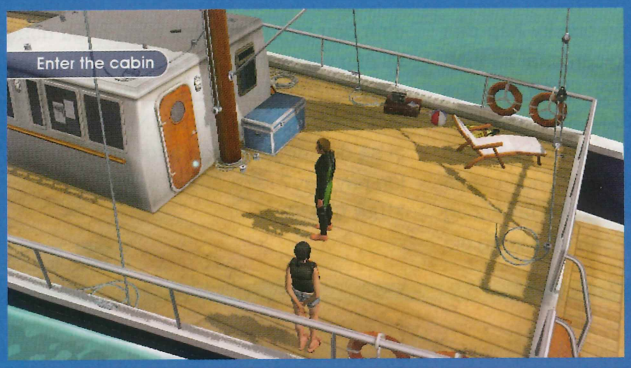
• Mario Kart Wii là phiên bản thứ 6 của sêri Mario Kart trên console và handheld của Nintendo kể từ khi xuất hiện lần đầu vào năm 1992. Năm phiên bản trước đó lần lượt là Super Mario Kart (SNES), Mario Kart 64 (N64), Mario Kart: Super Circuit (GBA), Mario Kart: Double Dash!! (NGC) và Mario Kart DS (NDS). Ý tưởng tạo ra Mario Kart ban đầu chỉ là để thử nghiệm một game đua xe 2 người so với một game đua xe khác của Nintendo là F-Zero chỉ hỗ trợ một người chơi. Ngay cả Mario, ban đầu cũng không được dự tính sẽ đưa vào game và nguyên mẫu là một nhân vật vô danh có cơ thể trung bình cho phù hợp với loại xe Kart.

Ý tưởng đua môtô vào game đã manh nha từ lúc Nintendo phát triển phiên bản Mario Kart: Double Dash!! trên máy GC; xuất phát từ niềm đam mê môtô biểu diễn của người đứng đầu dự án Hideki Konno. Tuy nhiên, mãi đến Mario Kart Wii thì môtô mới được chính thức vào cuộc. Các tính năng online như hệ thống xếp hạng hay chia sẻ Ghost Data cũng từng được dự kiến đưa vào Mario Kart DS nhưng do phải bảo đảm tiến độ nên đã bị hoãn lại.

Xung quanh phụ kiện Wii Wheel, hàng "độc" mà Nintendo giới thiệu kèm với phiên bản game lần này, có rất nhiều chi tiết thú vị:

• Để có chiếc Wii Wheel hoàn thiện như hiện nay, đội ngũ phát triển đã trải qua quá trình chế tạo và thử nghiệm khoảng 30 nguyên mẫu khác nhau. Nintendo đã phải thử nghiệm nhiều kích cỡ khác nhau để chọn được kích thước phù hợp với bàn tay của mọi thành viên trong gia đình từ già đến trẻ. Cách bố trí nút bấm khác nhau cũng được quan tâm. Trọng lượng của Wii Wheel cũng đóng vai trò quan trọng do nó không có trục đỡ như các thiết bị mô phỏng vô lăng khác nhằm tránh được cảm giác mỏi tay khi cầm lâu. Cuối cùng, màu sắc cũng rất được quan tâm và màu trắng được lựa chọn để đồng bộ với các phụ kiện mà Nintendo đã sản xuất trước đó như Wii Zapper hay Wii Balance Board.

• Ban đầu tất cả logo Wii đều được đặt trên mặt trước của các nguyên mẫu Wii Wheel nhưng ở bản chính thức thì lại được đặt ở mặt sau. Các nhà thiết kế lý giải là nếu đặt ở mặt trước thì chỉ người chơi nhìn thấy nhưng ở mặt sau thì có thể thu hút sự chú ý cả của mọi người xung quanh.



KHÁM PHÁ ĐẠI DƯƠNG XANH

Ngoài những thương hiệu quen thuộc liên quan đến chàng thợ ống nước Mario, yêu tinh Link trong xêri The Legend of Zelda, nữ robot săn tiền thưởng Samus của loạt Metroid Prime…Nintendo luôn đầu tư và cho ra đời những thương hiệu mới nhằm đa dạng hóa sản phẩm cũng như đối tượng khách hàng mà họ hướng tới. Endless Ocean sản phẩm mới của hãng phối hợp cùng với Arika là một minh chứng rõ nét nhất cho điều này.

Để bắt đầu cuộc hành trình, bạn sẽ được Endless Ocean (EO) đưa đến quần đảo thiên đường Manoa Lai với những bãi cát trắng và bờ biển xanh trong thơ mộng. Trong vai một thợ lặn không tên, người chơi sẽ theo chân cô gái trẻ Kai – người sẽ cung cấp thông tin chi tiết về những gì bạn sẽ làm trong suốt thời gian ở vùng biển Manaurai này.

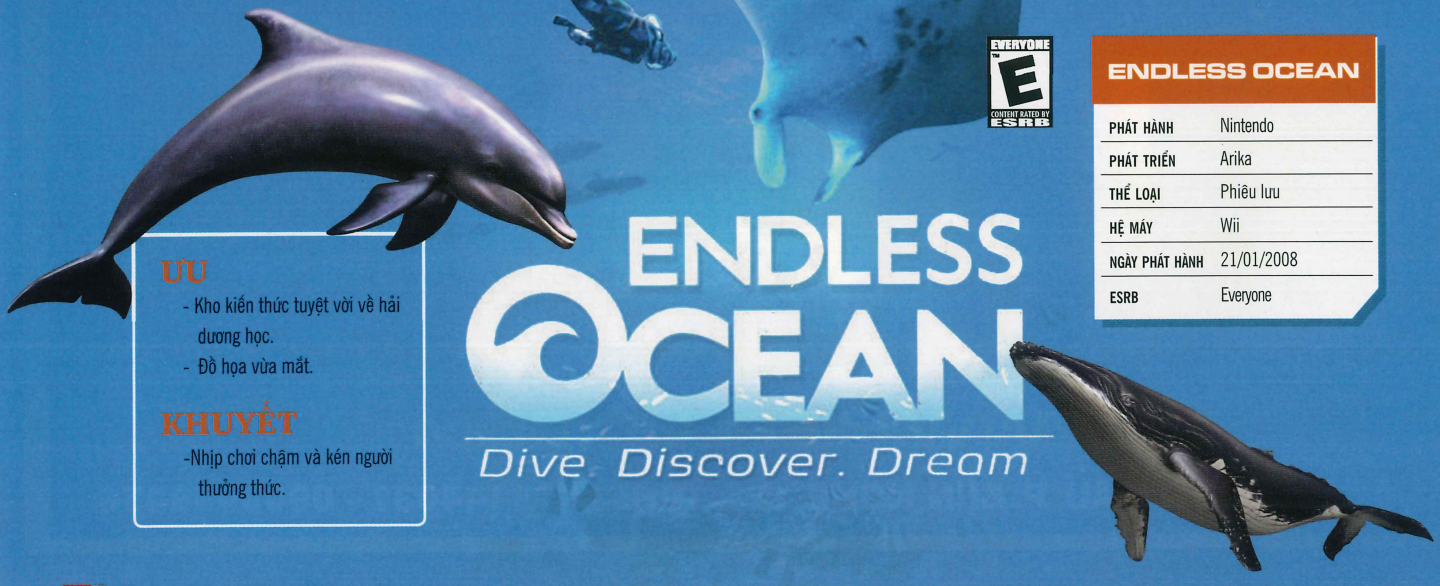
Nếu bạn khao khát những trận đấu nghẹt thở dưới lòng đại dương hoặc các màn giải đố phức tạp nặng tính tư duy thì EO sẽ làm bạn thất vọng, bởi điều Arika muốn đem lại cho người chơi chính là thường ngoạn những cảnh vật được thiên nhiên ban tặng cho lòng biển sâu đầy bí ẩn do chính họ tái hiện, tương tự cách thực hiện ở hai sản phẩm trước là Everblue 1&2 (dành cho hệ PS2). Bạn sẽ lần lượt khám phá những hang động dưới nước, những dải san hô đủ màu sắc, tìm kiếm những cổ vật nằm yên dưới đáy biển sâu bao năm qua, hoặc chụp những pô ảnh công phu làm tư liệu minh họa cho tạp chí.

Mặt khác, bạn có thể tìm hiểu thêm đời sống của các loài sinh vật biển như cá mập, mực ống, hải cẩu, chim cánh cụt… Dạy và kết bạn cùng các chú cá heo lém lỉnh, học phương pháp nhận dạng những loài động, thực vật nguy hiểm và cách phòng chống hiệu quả... Điểm thú vị khác của trò chơi là qua những kinh nghiệm tích lũy được bạn có thể dùng hình ảnh, tư liệu nghiên cứu được chia sẻ cùng các bạn chơi khác hoặc rủ họ cùng nhau khám phá đáy biển sâu thông qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection.

Tuy không mang cốt truyện cụ thể và buộc người chơi phải tự mình khai phá nghiền ngẫm trò chơi theo đúng sở thích riêng nên EO mang tính học tập, định hướng phát triển khá cao và hơn hết đó là nguồn kiến thức phong phú về hải dương học. Thành tích đạt được sau khi chơi EQ không phải là phá đảo hay tìm ra điều gì ẩn chứa trong game mà là khả năng của bản thân người chơi thể hiện qua những giá trị thực tế mà họ có được.

Với không khí oi bức, ngột ngạt như hiện nay thì việc khám phá đại dương xanh và lắng nghe chất giọng thánh ca ngọt ngào của Hayley Westenra qua ca khúc chủ đạo "Prayer" trong EO quả không còn gì tuyệt bằng!

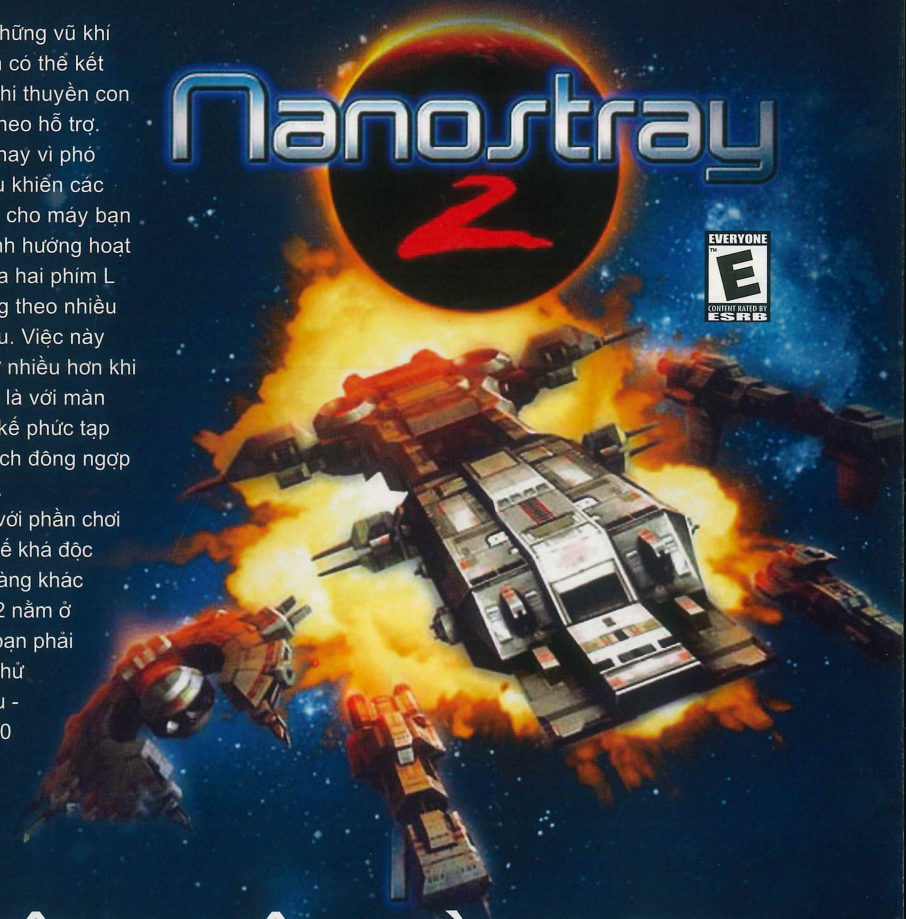
THIÊN BÌNH



ƯU
- Kho kiến thức tuyệt vời về hải dương học.
- Đồ họa vừa mắt.

KHUYẾT
-Nhịp chơi chậm và kén người thưởng thức.

ENDLESS OCEAN	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Arika
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	Wii
NGÀY PHÁT HÀNH	21/01/2008
ESRB	Everyone



SỨ MỆNH LIÊN HÀNH TINH

Thể loại bắn phi thuyền "shoot'-em-up" phát triển khá mạnh và được yêu chuộng đặc biệt tại Nhật Bản. Nơi đây đã sản sinh những tên tuổi để đời như Ikaruga, R-Type, Einhander... Tuy nhiên, Shin'en - hãng phát triển game của Đức có lẽ muốn các game thủ thay đổi cách nhìn nhận này khi họ cho ra đời Nanostray 2, hậu bản của game bắn phi thuyền khá nổi tiếng trên NDS cách đây 3 năm.

Nhiệm vụ của bạn trong trò chơi là phiêu lưu qua tám hành tinh và phá hủy những cỗ máy hiện đại và đám sinh vật quái dị vốn đã bị một virus bí ẩn có tên gọi Nanostray xâm nhập và điều khiển mọi hoạt động. Để thổi tung mọi thứ trên đường đi từ những hạm đội bay cảm tử sẵn sàng lao vào bạn như "đám thiêu thân" với tốc độ kinh hoàng, cùng đám sinh vật ngoài trái đất, trừ vũ khí mặc định với đạn dược thông thường được cung cấp vô tận, bạn có thể trang bị thêm các vũ khí hạng nặng, điển hình như Shockmines – mìn sát thương có khả năng bám vào mục tiêu và nổ dây chuyền; Seeker – tên lửa tự dò mục tiêu... Do uy lực mạnh mẽ và rất hữu hiệu để đối phó với trùm nên các vũ khí này tiêu hao năng lượng rất nhanh, vì thế bạn phải chủ động thu thập các viên năng lượng xanh rơi ra từ xác thuyền địch.

Bên cạnh những vũ khí hạng nặng, bạn có thể kết nạp thêm các phi thuyền con (tối đa là 2) đi theo hỗ trợ. Điểm thú vị là thay vì phó mặc quyền điều khiển các thuyền con này cho máy bạn có thể điều chỉnh hướng hoạt động (thông qua hai phím L và R) của chúng theo nhiều chiều khác nhau. Việc này giúp bạn dễ thở nhiều hơn khi chiến đấu, nhất là với màn chơi được thiết kế phức tạp và đám quân địch đông ngợp trời trong game.

Song song với phần chơi đơn được thiết kế khá độc đáo, điểm hút hàng khác của Nanostray 2 nằm ở Challenge, nơi bạn phải vượt qua vô số thử thách khác nhau - kiếm được 35000 điểm trong 30 giây, sống sót giữa làn đạn mịt mù không ngừng tuôn ra trong vòng 15 giây... Sau khi hoàn thành xuất sắc các thử thách này bạn có thể mở khóa được phần chơi mới trong Simulator được dựa trên các game nổi tiếng trước đây như Asteroids, Snake, Star Fox và Amlitude.

Giá trị chơi lại của Nanostray 2 còn được thể hiện rõ qua mục Arcade, nơi bạn có thể dượt lại những màn trong phần chơi đơn để kiếm điểm số cao hơn nhằm so sánh với các hảo thủ khác trên khắp thế giới. Nếu cảm thấy quá khó nuốt, bạn có thể sử dụng quyền trợ giúp bằng việc rủ thêm bạn chơi khác cùng tham gia bởi game tích hợp sẵn phần chơi co-op qua chức năng download play chỉ với một bản game. Nếu đang tìm kiếm một game có tiết tấu nhanh, gọn và tích hợp nhiều chức năng chơi hấp dẫn, Nanostray 2 chắc chắn sẽ không làm bạn thất vọng.

XUÂN YẾN

ƯU

- Nhiều mục chơi hấp dẫn.
- Hình, âm được đầu tư tốt.

KHUYẾT

- Màn chơi ngắn.

NANOSTRAY 2

PHÁT HÀNH	Majesco Games
PHÁT TRIỂN	Shin'en
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	11/03/2008
ESRB	Everyone

NINJA GAIDEN DRAGON SWORD	
PHÁT HÀNH	Tecmo
PHÁT TRIỂN	Team Ninja
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	25/03/2008
ESRB	Teen
HỆ MÁY	Nintendo DS

Rồng đen TÁI SINH

Quả là một bất ngờ lớn khi Ninja Gaiden nổi đình nổi đám trước đây vốn dành riêng cho hệ máy Xbox, PS3 nay lại có phiên bản trên máy chơi game cầm tay Nintendo DS. Vì nếu so ra, DS có quá nhiều điểm lép vế so với Xbox lẫn PS3 như màn hình, nút bấm nhỏ khó thao tác hơn, cấu hình phần cứng thì hiển nhiên không thể sánh bằng. Liệu DS đủ khả năng đem lại chất lượng đồ hoạ tuyệt vời như phiên bản Ninja Gaiden trước đây? Những thắc mắc đó không phải của riêng ai mà là câu hỏi chung của game thủ, đặc biệt là các fan của dòng game này, vì không ai muốn thấy "thần tượng" của mình bị sụp đổ vì bất kỳ lý do nào. Tuy nhiên, dập tắt mọi ngờ vực, thực tế cho thấy Ninja Gaiden Dragon Sword (NGDS) đã không làm hổ danh "gia tộc" Ninja Gaiden khi xuất sắc hoàn thành vai trò người kế nhiệm.

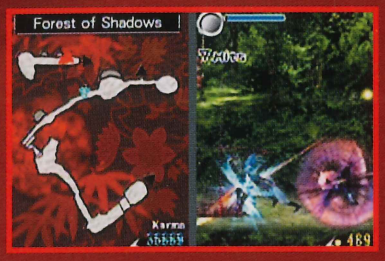
Cốt truyện

Về nội dung game, NGDS vẫn xoay quanh nhân vật chính là chàng siêu ninja trẻ Ryu Hayabusa và thanh kiếm báu gia truyền Dragon Sword. Sáu tháng sau khi tiêu diệt được chủng tộc Fiend, Ryu đã giúp xây dựng lại ngôi làng ninja, giữ trọng trách bảo vệ dân làng và huấn luyện các ninja trẻ, trong đó có Momiji là nữ ninja xuất sắc nhất. Tuy nhiên, trong một lần tập luyện, Momiji đã bị các ninja Black Spider bắt cóc, dưới sự chỉ huy của phù thủy Obaba nhằm cướp lấy bảo vật Eye of Dragon, âm mưu phục sinh chủng tộc Fiend. Đồng thời, trong quá trình lên đường giải cứu Momiji, Ryu phát hiện sự tồn tại của các mảnh Dark Dragonstone ẩn chứa sức mạnh của Dark Dragon mà nếu tập hợp đủ 8 mảnh này, sức mạnh hủy diệt của Dark Dragon sẽ trở lại. Gánh nặng trách nhiệm một lần nữa đè lên vai chàng ninja trẻ khi phải lên đường cứu học trò, ngôi làng và cả nhân loại.

Vuông thành sắc cạnh

Vì đồ hoạ của Ninja Gaiden từ lâu đã "danh bất hư truyền" nên chúng ta sẽ xem xét ngay yếu tố này. Đầu tiên phải thừa nhận nếu bạn đang trông chờ những khung cảnh hoành tráng, khổng lồ, tinh tế như thánh đường, khu quân sự, núi rừng đã từng xuất hiện trong phiên bản trước thì tất cả đều không có. Nhưng nếu vì vậy đã vội kết luận đồ hoạ của NGDS không ra gì thì thật là sai lầm nghiêm trọng. Nhà sản xuất đã rất khôn ngoan khi giảm thiểu gánh nặng đồ hoạ cho DS bằng cách áp dụng cơ chế đồ hoạ "2D rưỡi", tức là chỉ có mô hình nhân vật và quái vật mới được dựng 3D, còn cảnh nền được dựng sẵn và chuyển sang ảnh tĩnh nên kết hợp lại toàn bộ khung cảnh rất đẹp, chi tiết và ăn khớp với nhau. Điều quan trọng hơn là vẫn đảm bảo tốc độ khung hình mượt mà, mặc sức thể hiện các động tác điêu luyện của nhân vật.

Tuy nhiên, đồ hoạ vẫn chưa phải là lý do chính mang lại sức hấp dẫn mà gameplay mới là yếu tố quyết định. Sở dĩ nói như vậy vì nhà sản xuất một lần nữa đã rất khôn



khéo tận dụng tính năng cảm ứng của DS để mang lại lối chơi đột phá, tách biệt hẳn so với gameplay truyền thống. Không cần phải ghi nhớ những chuỗi combo phức tạp, hay thỉnh thoảng phải dừng game để xem lại cách xuất một tuyệt chiêu nào đó, tất cả những gì cần làm là dùng bút cảm ứng vạch liên tục ngang dọc và cứ thế những đòn combo đẹp mắt sẽ tự động tung ra như... pháo hoa trên màn hình. Ví dụ, khi vuốt lên Ryu sẽ nhảy lên, vuốt ngang Ryu sẽ chém, tương tự chấm nhẹ sẽ ném phi tiêu, vừa vuốt vừa nhấn phím sẽ nhào lộn né đòn. Và khi kết hợp tất cả các thao tác trên lại, chúng ta sẽ được mục kích một Ryu tả xung hữu đột trong vòng vây, thanh long kiếm như múa, khi thì vung ngang, khi thì xẻ dọc, khi lại bay zíc zắc, lúc lượn vòng cung... Và dĩ nhiên những ai từng chơi qua Ninja Gaiden đều biết cảm giác những đòn đánh trong game "đã" như thế nào. Mỗi đường kiếm đều thể hiện được uy lực của rồng, nhanh, mạnh và chuẩn xác. Ngoài ra, để hỗ trợ thêm cho sức mạnh của kiếm, Ryu còn có thể học các bí kíp ma thuật của ninja để "chưởng" bao gồm 5 loại phép sát thương (băng, lửa, nhiệt, gió, tà thuật) và 1 phép cứu thương.

Chỉ nhiêu đó thôi cũng đã quá đủ để Ryu lên đường săn tìm quỷ dữ, thách thức mọi yêu ma hay cho chúng "lên đĩa" ngay. Đặc biệt tuyệt chiêu mạnh nhất trong game là Ultimate Sword, thực hiện bằng cách gạch bút zíc zắc liên tục trên màn hình để khi nạp đầy năng lượng Ryu sẽ tung ra những lưỡi kiếm khí "dí chết" tất cả quái vật trên màn hình dù chúng có ở "bốn phương tám hướng" đi nữa. Tuy nhiên, những ai chưa quen điều khiển bằng bút cũng nên luyện tập một chút nếu không muốn rơi vào trường hợp "mãnh hổ nan địch quần hồ".

Đối thủ trong game cũng khá đa dạng cả người lẫn yêu quái. Nhưng hấp dẫn hơn cả là những con trùm to lớn đủ mọi hình dáng, từ quái vật cho đến rồng lửa, rồng băng, nhện độc... Mỗi con trùm lại có những cách đánh khác nhau nên người chơi phải vừa quan sát, vừa né đòn, vừa phản công, rất hấp dẫn và quyết liệt.

Lời kết

Tóm lại, bất chấp những hạn chế trên máy handheld như màn hình nhỏ, nội dung ngắn, đồ hoạ chưa hoành tráng bằng phiên bản trên console, nhưng bù lại NGDS đã khai thác triệt để mọi thế mạnh của DS, nhất là tính năng điều khiển bằng stylus tuyệt hảo. Chuyển động nhân vật được thiết kế xuất sắc, tiết tấu game dồn dập, câu đố không quá dễ không quá khó... tất cả hòa quyện, bổ khuyết cho nhau khiến người chơi không thể dứt ra được. Chắc chắn NGDS sẽ có mặt trong bộ sưu tập những game không thể thiếu dành cho hệ máy DS.

NGỌC ĐIỀU

Mẹo vặt:

- Khi qua một cảnh mới, nhớ chú ý đến những tiếng kêu chói tai - dấu hiệu cho biết có một con chim nhạn đang ẩn nấp đâu đó trên màn hình. Bằng cách hét vào Micro trên máy, chú nhạn sẽ bay ra, ném phi tiêu vào nó để thu được tấm bùa bằng gỗ. Thu thập các tấm bùa này để mở các phần thưởng ẩn trong trò chơi.
- Có một cách để nạp năng lượng cho Ultimate Sword rất nhanh, đó là sử dụng các hạt năng lượng rơi ra từ người quái vật. Những hạt này không được hấp thụ ngay mà chờ cho đến khi Ryu ngừng tấn công. Lợi dụng đặc điểm này chúng ta sẽ canh ngay khi Ryu vừa "gồng" lên cũng là lúc hấp thu năng lượng, lúc đó Ultimate sẽ nạp cực nhanh, chỉ cần quẹt 2-3 đường là đã đạt tối đa!
- Tập sử dụng thuần thục chiêu Flock of Swallows vì cực kỳ hữu dụng trong trường hợp chiến đấu với số đông và thoát khỏi nguy cơ bị "hội đồng".
- Các phép thuật không chỉ dùng để chiến đấu mà còn dùng để giải các câu đố, chẳng hạn phép lửa để đốt mạng nhện chắn đường, sét để phá đá, gió để thổi quay cánh quạt v.v.
- Sử dụng kỹ năng né đòn thường xuyên sẽ mang lại hiệu quả không ngờ khi chiến đấu đặc biệt là đấu trùm.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

Huyền thoại tinh thạch

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Trong thế giới game muôn hình vạn trạng, có những game không chỉ đơn thuần là một trò chơi mà còn đóng vai trò như một "sứ giả hòa bình". Xêri Final Fantasy Crystal Chronicles (FFCC), một nhánh phụ của dòng game Final Fantasy (FF), có thể được xem là một "sứ giả" như thế. FF đã xây dựng huyền thoại của mình bằng 6 phiên bản đầu tiên trên các hệ máy console của Nintendo nhưng "mối lương duyên" này đã bị đổ vỡ khi SquareSoft chuyển địa bàn hoạt động sang Sony PlayStation, chiếc máy xuất hiện ấn tượng vào năm 1994. Suốt một thập kỷ sau đó các tựa game FF hoàn toàn vắng bóng trên console của Nintendo, mãi cho đến khi FFCC xuất hiện trở lại trên GameCube năm 2004. Game là một phiên bản với cách chơi biến thể kết hợp hai thể loại hành động và nhập vai đã được SquareSoft (lúc này đã là Square Enix) dành riêng cho Nintendo như là một "sứ giả" nối lại mối quan hệ và đã giành được những thành công không nhỏ. Do đó, phiên bản tiếp theo của xêri game này trên máy chơi game của Nintendo cũng là điều dễ hiểu, lần này là trên NDS và có tên là Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates (RoF).

Âm mưu đen tối

RoF không xây dựng trên một thế giới bị chướng khí bao phủ như phiên bản FFCC mà trên một thế giới yên bình trước đó hàng ngàn năm. Vào thời kỳ hoàng kim trong game, thế giới được bảo vệ khỏi những thế lực hắc ám bởi 1 viên tinh thạch khổng lồ The Great Crystal. Ngay từ thuở khai thiên lập địa, các vị thần đã trục xuất các thế lực hắc ám ra khỏi trái đất và chúng hình thành nên mặt trăng; chúng không thể quay lại trái đất khi The Great Crystal vẫn còn tỏa sáng. Tuy nhiên vẫn có những người mong muốn lợi dụng các thế lực này để đem lại những quyền năng to lớn cho bản thân mà không quan tâm đến sự an nguy của những người khác. Chỉ có Yuri và Chelinka, cặp nam nữ song sinh với sức mạnh tiềm ẩn mới có thể ngăn chặn âm mưu thâm độc này. Một câu chuyện đầy hấp dẫn với khúc dạo đầu chậm rãi nhưng càng về sau mạch truyện càng dồn dập và bi thảm để rồi kết thúc rất có hậu sẽ lôi cuốn người chơi từ đầu đến cuối.

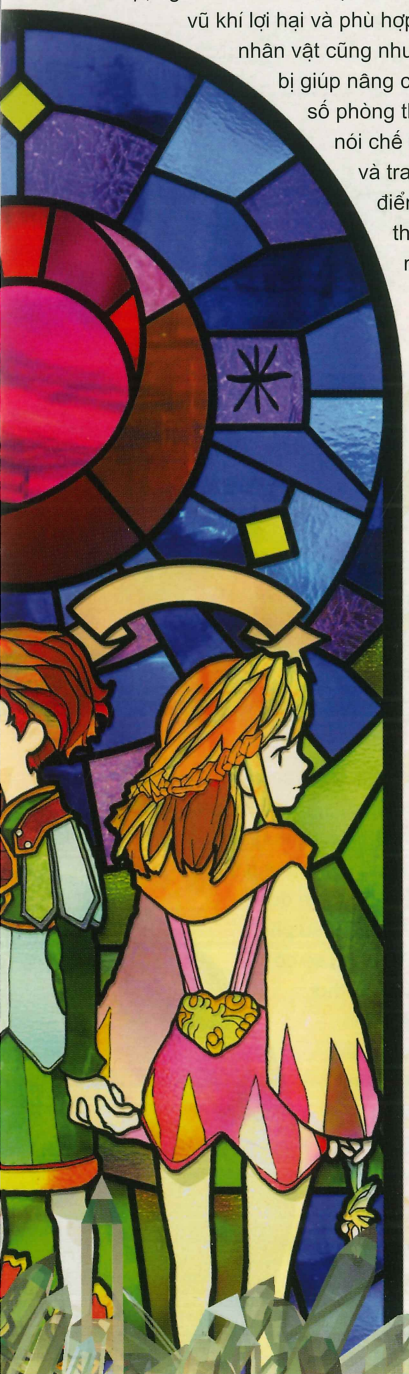
Tuân thủ truyền thống

Phiên bản FFCC trước đã mang đến cho người chơi một game nhập vai - hành động có tiết tấu khá nhanh và hấp dẫn với các nhân vật thuộc các chủng tộc khác nhau. Lần này các nhân vật trong RoF cũng thuộc về một trong 4 chủng tộc quen thuộc nhưng các kỹ năng riêng của từng chủng tộc đã được điều chỉnh. Mỗi chủng tộc ngoài các kỹ năng cơ bản còn có thêm kỹ năng đặc biệt tribal cực kỳ hiệu quả có thể kích hoạt bằng nút R. Chủng tộc Clavat là những chiến binh thực thụ với những đòn cận chiến mạnh mẽ kết hợp với kỹ năng tribal là những đòn tấn công uy lực; Yuke lại là những pháp sư thần thông và với tribal họ có thể tung ra những đòn phép dày đặc cả màn hình hay kích hoạt những cơ quan ẩn để giải quyết các câu đố; Selkie là những cung thủ tài ba có khả năng bắn ra 3 mũi tên cùng lúc và có thể thực hiện những cú nhảy đôi cao hơn các chủng tộc khác; chủng tộc cuối cùng là Lility đóng vai trò hỗ trợ với những đòn tấn công mạnh nhưng tốc độ chậm đồng thời có thể sử dụng chiếc bình Lility Pot vào nhiều việc khác nhau như lăn tròn qua các khe hẹp, tấn công hay "pha chế" ra các viên ngọc phép thuật (magicite). Bạn có thể chuyển qua lại nhanh chóng giữa các nhân vật bằng bút cảm ứng.

Hệ thống phép thuật trong RoF xoay quanh 6 phép cơ bản: fire, thunder, blizzard, cure, clear và raise, có được từ những viên magicite mà bạn mua từ các shop hoặc thu thập khi những quái vật bị tiêu diệt. Game vẫn tiếp tục cho phép kết hợp 2 phép cơ bản để cho phép mới mạnh hơn, ví dụ 2 nhân vật niệm cùng lúc phép cure sẽ tạo phép cura giúp hồi phục lượng máu nhiều hơn. Mặc dù đã cho phép tùy biến kết hợp như thế nhưng

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập Vai / Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH	11/03/2008
DUNG LƯỢNG	
ESRB	Everyone

nhìn chung hệ thống phép thuật trong game khá đơn giản và thiếu hẳn những phép gây ấn tượng, nhất là những phép summon đặc trưng của dòng FF. Ở một khía cạnh khác, RoF lại cung cấp cho người chơi hệ thống chế tạo vũ khí và trang bị rất phong phú. Từ những vật liệu và đồ phổ chế tạo vũ khí rơi ra từ các quái vật, người chơi sẽ chế tạo cho mình các vũ khí lợi hại và phù hợp với từng nhân vật cũng như các trang bị giúp nâng cao các chỉ số phòng thủ. Có thể nói chế tạo vũ khí và trang bị là điểm mà RoF thể hiện tốt nhất.



Game cung cấp 2 chế độ chơi: chơi đơn theo cốt truyện (story mode) và chơi co-op nhiều người (multiplay). Phần chơi đơn cho phép bạn điều khiển 4 nhân vật chính thuộc 4 chủng tộc, giải quyết các câu đố, tiêu diệt các quái vật và trùm cuối mỗi vòng. Màn chơi và các câu đố được thiết kế khá tốt nên người chơi không có cảm giác nhàm chán mà luôn háo hức với những thử thách mới. Lối chơi nhập vai – hành động cũng khiến nhịp độ của game nhanh hơn, sôi động hơn, đúng như truyền thống của xêri FFCC. Phần chơi co-op hỗ trợ tối đa 4 người cho phép bạn giải quyết từng vòng chơi riêng lẻ dựa trên các vòng chơi ở phần chơi đơn. Mỗi khi bạn hoàn thành 1 vòng chơi ở phần chơi này sẽ mở khóa được nhiều vòng chơi khác hoặc có thể chơi lại nhưng độ khó cao hơn.

Thật đáng tiếc khi bên cạnh những nét nổi bật RoF cũng bộc lộ những khuyết điểm. Tuy xuất hiện trên NDS nhưng RoF lại không tận dụng triệt để tính năng cảm ứng mà sử dụng nhiều nút bấm tương tự như ở phiên bản trước. Ngoài ra ở phần chơi đơn, người chơi được tùy thích điều khiển 1 trong 4 nhân vật, máy sẽ điều khiển 3 nhân vật còn lại và điểm thất vọng nhất chính là "những đồng đội" này có AI thuộc loại tệ nhất trong thế giới game. Những khi bạn cần họ di chuyển theo thì họ lại đứng yên và ngược lại. Trong các trận đánh trùm, đồng đội của bạn lại càng thể hiện rõ sự vô dụng. Hầu như bạn vừa phải "đơn thương độc mã" đấu trùm, lại vừa phải để mắt tới các đồng đội để bơm máu cứu họ kịp lúc mà theo tôi có lẽ tốt nhất là cứ để họ chết rồi cứu sống sau. Càng chơi bạn càng có cảm giác tiếc vì game không có hệ thống "gambit" đã từng được ứng dụng thành công trên một game NDS khác là FFXII: Revenant Wings.

Ngoài AI, RoF còn thể hiện sự yếu kém trong chế độ chơi multiplay. Ngay từ khi được Square Enix công bố RoF sẽ xuất hiện trên NDS, không ít người đã hy vọng game sẽ hỗ trợ nhiều người chơi online dựa trên nền tảng dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection khá mạnh của Nintendo, nhưng họ đã thất vọng vì game chỉ hỗ trợ tối đa 4 người chơi ở cùng một nơi mà thôi. Có thể nói game đã quá tuân thủ truyền thống với chế độ multi theo kiểu phiên bản GameCube mà quên rằng để kiếm đủ 4 người cùng chơi quả thật không dễ. Bạn vẫn có thể bắt đầu phần chơi multiplay với 2 hoặc 3 người bạn, nhưng việc hoàn thành từng vòng chơi sẽ khó hơn nhiều do không đủ người để điều khiển cả 4 chủng tộc nhằm tận dụng những kỹ năng đặc biệt vào việc giải quyết các câu đố.

Đồ họa và âm thanh trong RoF được thể hiện khá tốt, nhất là ở những đoạn phim cắt cảnh đẹp mắt đậm chất FF. Đồ họa được dựng trên nền 3D với các nhân vật và cảnh quan sống động tận dụng hầu như tối đa sức mạnh của máy NDS. Nhạc nền vẫn là những giai điệu cuốn hút quá quen thuộc của xêri FFCC và phần lồng tiếng được thể hiện khá đạt.

Chưa hoàn toàn thuyết phục

RoF quá tuân thủ phiên bản trước nên người chơi chưa thể tìm thấy những nét đột phá và những ứng dụng mới mẻ trên hệ máy mới nên chưa thể chinh phục hoàn toàn người chơi. Có lẽ RoF chỉ là một bước đệm cho sự ra đời của phiên bản Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers sắp tới trên hệ máy Wii, hứa hẹn có nhiều sự đổi mới cho sêri này.

HỒNG PHÚC

ƯU

- Cốt truyện xây dựng khá hấp dẫn.
- Nhiều tùy biến chế tạo vũ khí và trang bị.

KHUYẾT

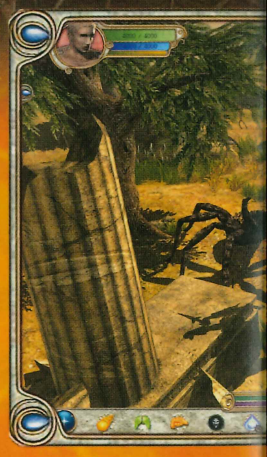
- AI của đồng đội ở chế độ chơi đơn quá kém.
- Thiếu chế độ chơi online qua dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection.

Cuộc chiến giữa các vị thần

Numen: Contest of Heroes

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

HY LẠP CỔ ĐẠI NỔI TIẾNG VÌ CÓ MỘT HỆ THỐNG THẦN THÁNH "CHẰNG CHỊT" VÀ PHỨC TẠP, NHỮNG ANH HÙNG VỚI SỨC MẠNH VÀ TRÍ TUỆ VÔ SONG, CÙNG "HẰNG HÀ SA SỐ" NHỮNG CON QUÁI VẬT KÌ DỊ. TRƯỚC ĐÂY ĐÃ CÓ TITAN QUEST, LOKI KHAI THÁC MỘT ÍT VỀ HY LẠP, NHƯNG CÓ LẼ BẠN SẼ ĐƯỢC CHỨNG KIẾN MỘT HY LẠP RỘNG LỚN, ĐẦY ĐỦ HƠN VỚI NUMEN: CONTEST OF HEROES.



CUỘC CẠNH TRANH GIỮA CÁC VỊ THẦN

Trong một phút nhầm lẫn, những vị thần đã đánh mất một cổ vật vô cùng quý giá và quan trọng. Lẽ dĩ nhiên, tìm lại bằng được món cổ vật quý giá đó là nhiệm vụ tối quan trọng. Một cách vô tình, cuộc tìm kiếm này lại trở thành nơi để những vị thần này thi thố tài năng của mình. Họ chọn ra những con người ưu tú, biến họ thành những người anh hùng thực sự và cũng là "phương tiện" để tìm lại món đồ kia.

Ở ngôi làng nhỏ nhắn, xinh xắn tại vùng quê Hy Lạp, có một cậu bé đang sống hạnh phúc với tuổi thơ êm đẹp. Và bạn, trong vai cậu bé này sẽ tìm hiểu tại sao mình lại trở thành... anh hùng.

Trong quá trình chơi sẽ có những sự kiện quan trọng, giải thích một phần câu chuyện của game đồng thời giúp bạn hiểu những kĩ năng cơ bản. Khi bạn lớn lên, thời gian này cũng là lúc các vị thần chọn cho mình một người để làm việc cho họ. Và bạn là một trong số đó. Việc lựa chọn trở thành "truyền nhân" của vị thần nào sẽ ảnh hưởng trực tiếp đến các kĩ năng cũng như sức mạnh mà bạn sở hữu sau này. Có đến 9 vị thần, như vậy sẽ có 9 nhánh kĩ năng khác nhau, phân ra thành 3 lớp nhân vật lớn là: Mage (pháp sư), Warrior (chiến binh) và Archer (cung thủ).

Ngay khi bạn nhận được nhiệm vụ từ vị thần "sư phụ", tại 8 nơi khác, cũng sẽ có 8 con người đồng thời bắt đầu hành trình của riêng mình với cùng mục đích đó. Trong quá trình chơi, bằng cách nào đó, bạn sẽ

được liên hệ với 8 nhân vật này (chính xác hơn là bắt buộc phải gặp). Sự cạnh tranh giữa các vị thần dẫn đến quan hệ của 9 vị anh hùng cũng giống như vậy. Và hiển nhiên, người chiến thắng chỉ có một, bởi vậy, việc bạn gặp căng thẳng với những người khác là điều hoàn toàn có thể xảy ra, thậm chí mối quan hệ đó sẽ trở thành một mất, một còn sau trận đấu tay đôi nảy lửa.

HÀNH ĐỘNG – HACK 'N SLASH

Nói như vậy chắc bạn cũng đã hình dung được phần nào về lối chơi của Numen. Với phong cách hack 'n slash (chặt và chém) làm chủ đạo giống như Diablo hay Titan Quest, bạn sẽ liên tục, liên tục hành động để lên cấp, kiếm tìm những món đồ quí giá và đánh bại những con trùm khó nhằn nhất. Hệ thống phép thuật, kĩ năng – như đã nói ở trên – hoàn toàn dựa vào sự lựa chọn ban đầu của bạn. Mỗi khi lên level (cấp độ), bạn sẽ được thưởng một lượng điểm tiềm năng tự động kèm theo một số điểm tự chọn. Tùy vào thần bạn đã chọn, lượng điểm tự động sẽ khác nhau, còn số điểm tự chọn thì hoàn toàn do bạn phân bố (với những ai từng chơi qua Diablo thì chắc đã quá quen với phương thức này).

Những skill (kĩ năng) trong Numen hoạt động theo chế độ "tự thăng cấp". Có nghĩa là khi bạn sử dụng nhiều một skill nào đó, nó sẽ tự động tăng khả năng, hiệu quả của skill đó lên. Ví dụ như với một cây cung được bắn liên tục, các skill về cung của bạn sẽ được tăng đều lên, còn nếu không động đến kiếm một lần nào thì các skill của kiếm cũng chỉ dậm chân ở mức đơn giản nhất. Skill còn nhận được ảnh hưởng từ những điểm tiềm năng như strength, dexterity, intelligence... Vì thế, nếu bạn muốn chuyên về một loại vũ khí hay skill nào đó, hãy tìm hiểu xem chúng nhận được ảnh hưởng từ loại điểm tiềm năng nào.

Quái vật trong Numen rất phong phú và đa dạng. Đó có thể là Medusa, Minotaur, Harpy - những "nhân vật" đã quá quen thuộc trong thần thoại Hy Lạp. Ngoài ra, bạn cũng sẽ được "diện kiến" những con trùm hung hãn với những phép thuật hủy diệt. Có một điều bạn luôn phải chú ý là mỗi một đối thủ sẽ có những điểm yếu khác nhau, vì thế nếu muốn chiến thắng nhanh chóng và đỡ tốn sức nhất, bạn phải tìm ra điểm yếu đó và sử dụng vũ khí cùng với kĩ năng thích hợp. Trên đường đi, bạn cũng sẽ bắt gặp những tình huống bắt buộc phải giải đố. Những câu đố này sẽ không quá khó nhưng cũng sẽ giúp bạn động não một tí chút trước khi tiếp tục chặt và chém...

Giống như những người tiền nhiệm như Diablo hay Titan Quest, mỗi khi bạn hoàn thành một độ khó, trò chơi sẽ mở ra độ khó tiếp theo để bạn có thể tiếp tục thử sức mình. Các độ khó khác nhau cũng sẽ cung cấp cho bạn những loại đồ đạc khác nhau và tất nhiên, một điều không thể thiếu trong các game hack 'n slash là những món đồ cực kì quý hiếm với tỉ lệ nhặt được tính bằng con số rất nhỏ. Với khoảng 30 giờ chơi cho một nhánh nhân vật để hoàn thành toàn bộ trò chơi với tất cả các độ khó cũng như những bí mật tiềm ẩn, quả thực giá trị chơi lại của Numen sẽ rất cao.

MỘT GAME ĐÁNG CHỜ ĐỢI?

Toàn bộ vùng đất mà bạn phiêu lưu nằm trên dải đất Địa Trung Hải, nơi có những rừng cây rậm rạp, cả những vùng sa mạc rộng lớn và nhiều hòn đảo nhỏ rải rác. Bạn sẽ được khám phá nhiều loại phong cảnh, những hầm mộ, hang động hay những khu nhà dân cùng ruộng vườn, cây cối... Được xây dựng trên engine CPAL3D do chính nhà sản xuất tự phát triển, Numen đem đến những hình ảnh khá bắt mắt và hoành tráng, với những hiệu ứng "tân thời". Qua một số screenshot và các đoạn trailer được xem, về mặt nào đó, thiết kế của Numen khá giống với phần chơi tại Hy Lạp trongTitan Quest. Tuy nhiên, Numen lại có một điểm vượt trội so với Titan Quest, đó là hệ thống camera xoay chuyển thoải mái, giúp bạn thưởng thức trò chơi dưới nhiều góc độ khác nhau.

Hy Lạp cổ đại là một đề tài còn nhiều điều cần khám phá trong thế giới RPG. Liệu Numen: Contest of Heroes có thể khai thác bao nhiêu % trong cái thế giới đầy những điều thú vị đó? Hãy để thời gian trả lời...

NGUYỄN TRANG

Tên game: Prototype	**Phát triển:** Radical Entertainment	**Dự kiến phát hành:** Q3/2008	
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Sierra Entertainment	**ESRB:** Đang đợi đánh giá	**Hệ máy:** PC

Prototype
VẬT THÍ NGHIỆM

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

LỐI CHƠI MỚ, BỐI CẢNH RỘNG CÙNG NHỮNG KHẢ NĂNG ĐẶC BIỆT CỦA NHÂN VẬT CHÍNH SẼ LÀ NHỮNG YẾU TỐ LÀM NÊN THÀNH CÔNG CHO PROTOTYPE.

Prototype, một xuất phẩm mới nhất của Radical Entertainment sẽ đem đến cho bạn một phong cách hành động mới, trong đó nhân vật chính do bạn điều khiển không theo kiểu anh hùng thường thấy. Hãy nghĩ đến Kratos trong dòng game God of War, bạn sẽ dễ hình dung đến Alex Mercer, nhân vật chính trong Prototype. Tỉnh dậy giữa thành phố New York với không một chút ký ức hay quá khứ nào, Alex chỉ biết mình là một bản mẫu thí nghiệm vũ khí sinh học của chính phủ và không biết vì lí do gì lại lạc ra ngoài. Sau khi bị biến đổi, Alex có được sức mạnh và sự nhanh nhẹn vô song, đặc biệt là khả năng chuyển hóa các bộ phận thân thể thành nhiều hình dạng khác nhau: vũ khí, khiên, các loại xúc tu để du bám... Vào vai Alex, bạn sẽ tự mình đi tìm câu trả lời về nguồn gốc của mình, đối đầu với những sinh vật biến đổi và lực lượng quân sự đồn trú tại thành phố New York.

Theo Radical, cốt truyện là yếu tố hấp dẫn không kém so với chế độ gameplay của Prototype. Ý tưởng sâu xa của trò chơi nói về những thảm họa vũ khí sinh học, những âm mưu thử nghiệm của chính phủ và hậu quả mà họ gây ra. Hình tượng Alex Mercer cũng mô tả sự nổi giận và nổi dậy của con người trước những thảm họa khủng khiếp. Tất cả những sự kiện này đều diễn ra tại New York, một thành phố yên bình đã trở thành một chiến trường khi đại dịch virus tấn công, khiến người dân trở thành những sinh vật biến đổi và cực kì hung hãn. Alex Mercer, một kiểu "anh hùng bóng tối", sẽ đứng giữa cuộc chiến giữa loài người và những tội lỗi mà họ đã gây ra.

Alex có những khả năng đặc biệt như: biến đổi hình dạng cơ thể để chiến đấu, sự linh động cao sẽ là những ưu điểm vượt trội so với đối thủ. Với khả năng chạy nhảy tự do và du bám tốt, Alex có thể đi trên nóc nhà, vách tường, trần xe cũng như các bề mặt đặc biệt với tốc độ đáng kinh ngạc. Với khả năng biến đổi hình dạng cơ thể, Alex có thể biến cánh tay của mình thành những lưỡi gươm bén nhọn để cận chiến, cũng như một chiếc khiên chống đạn sinh học. Radical cũng cho biết nhân vật chính của chúng ta cũng có thể sử dụng các loại vũ khí như súng ống lẫn điều khiển nhiều loại phương tiện trong trò chơi, nhưng cách chiến đấu hữu hiệu nhất vẫn là sử dụng chính những năng lực đặc biệt của mình. Alex hấp thu vào cơ thể năng lượng của đối phương sau khi "hạ" chúng, và sẽ nhận được những thông tin, các khả năng và kỹ năng đặc trưng của nhân vật đó.

Prototype có chức năng "Web of Intrigue", giúp Alex liên kết các thông tin mình thu thập được nhằm tìm ra nguồn gốc bản thân và đại dịch ở New York.

Một chức năng đặc biệt giúp Alex dễ dàng trà trộn vào dân chúng và căn cứ quân sự là chiêu giả dạng những nạn nhân của mình bằng cách tự biến đổi về bề ngoài. Ngoài ra, bạn có thể dụ dỗ những con quái vật vào khu vực quân sự và ngược lại để chúng tiêu diệt lẫn nhau. Những đối thủ của bạn trong Prototype sẽ bao gồm các chiến binh đặc nhiệm Black Watch, chuyên xử lý những đại dịch virus và bọn quái vật Hunter, một biến thể to lớn của những nạn nhân nhiễm virus.

Mặc dù lối chơi đơn dóng vai trò chủ đạo, bạn vẫn có thêm chức năng chơi phối hợp (co-op) ở Prototype. Hiện tại Prototype vẫn đang ở giai đoạn đầu của quá trình phát triển, nhưng những ý tưởng về bối cảnh và phong cách thiết kế khá ấn tượng và đáng mong chờ. Trò chơi sẽ được cho ra đời vào khoảng đầu quí 3 năm nay.

CẨM TÚ

Tên game: Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy | **Phát triển:** High Moon | **Dự kiến phát hành:** 3/6/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Sierra | **ESRB:** Teen | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

TẠI "CUỘC CHƠI" LEIPZIG GAMES CONVENTION DIỄN RA VÀO MÙA HÈ NĂM NGOÁI, NGƯỜI TA ĐÃ KHÁO NHAU RẰNG ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY NHÌN TUYỆT HƠN NHỮNG ĐOẠN PHIM GIỚI THIỆU TRƯỚC ĐÓ. TRÒ CHƠI LÀ SỰ KẾT HỢP GIỮA NHÀ PHÁT HÀNH SIERRA, NHÀ PHÁT TRIỂN NỘI BỘ HIGH MOON CÙNG CÔNG TY LUDLUM ENTERTAINMENT CỦA CHÍNH TÁC GIẢ ROBERT LUDLUM.

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy đang tỏ ra là một đối thủ mới của tựa game hành động bí mật Tom Clancy's Splinter Cell, dù đây là một trò chơi hành động chính thống.

BÍ MẬT SÁT THÂN

The Bourne Conspiracy, diễn ra theo những sự kiện chính trong quyển truyện và bộ phim đầu tiên The Bourne Identity, nhưng sau đó sẽ mang đến cơ hội để người chơi khám phá ký ức của Jason Bourne – khi anh ta còn là một tay súng Treadstone chuyên nghiệp, song hành trong cuộc trốn chạy của một sát thủ hoàn lương. Lúc này, cả tổ chức Treadstone lẫn các mật vụ chính phủ đều muốn tóm Bourne vì sự bí mật về gia tộc của hắn.

Game hứa hẹn mang đến những nội dung mới chỉ dành riêng cho game (mà phim ảnh không hề có). Sierra tán dương rằng "chỉ khi chơi Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy, người chơi mới khám phá được nét thực sự của Bourne, và trải nghiệm của từng giây phút thực tế khi anh ta trở thành đối tượng bị săn đuổi gắt gao nhất trong một thế giới hiểm nguy".

Cách ra đòn trong game cũng khá đơn giản, bạn chỉ cần kết hợp 2 phím tấn công (Light và Heavy), 1 nút đỡ đòn cùng các phím di chuyển là Bourne sẽ lần lượt thực hiện được các đòn đánh. Bên cạnh đó, việc nhấn đúng phím "kết thúc" sẽ tạo ra một màn trình diễn "Bourne Instinct" ấn tượng. Kiểu đánh này khá giống cách mà trò Fantastic 4 đã từng làm. Mặt khác, khi thanh năng lực được làm đầy, Bourne có khả năng sử dụng những thứ ở gần anh ta để tấn công đối phương.

MẠO HIỂM – CĂNG THẲNG

Hành động đầy mạo hiểm và căng thẳng tột độ - đó chính là mục tiêu của The Bourne Conspiracy trong những pha hành động đòi hỏi phải quyết định nhanh, đồng thời "hạ gục nhanh, tiêu diệt gọn". Tương tự các game cùng thể loại, trò chơi sẽ diễn ra dưới góc nhìn người thứ ba. Riêng về yếu tố này, Sierra hứa hẹn sẽ cho phép Bourne di chuyển trong khi chiến đấu, mô tả y hệt những cảnh phim hành động liên tục vốn là đặc điểm riêng của các bộ phim. Sierra và High Moon hé lộ rằng tựa game này chỉ là phần mở đầu của một chuỗi hành động đã được lên kế hoạch trước, được phát triển riêng với điện ảnh.

Bạn có thể chơi The Bourne Conspiracy dưới nhiều góc độ khác nhau. Nét hấp dẫn lớn nhất của tựa game này là những cảnh đấu một chọi ba, bốn gã du đãng bằng những thế võ đẹp mắt. Linh hồn của các giây phút "đánh đấm" hấp dẫn này chính là những màn đấu trùm đầy khó khăn, từ các đội trưởng đội bảo vệ đến các sát thủ Treadstone khác.

Bản demo của The Bourne Conspiracy trình diễn khá ấn tượng, về cả 2 mặt thao tác và đấu trùm, đặc biệt khi Bourne tương tác với các vật thể trong môi trường. Nếu từng yêu thích các bộ phim về Bourne, bạn sẽ dễ dàng tiếp nhận The Bourne Conspiracy.

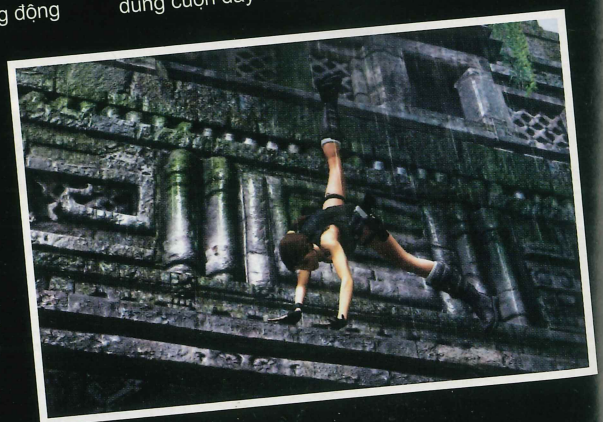
ĐẶNG CHÂU

PHIÊN BẢN MỚI NHẤT CỦA DÒNG GAME "MỘ CỔ" SẼ XUẤT HIỆN VÀO VÀO CUỐI NĂM NAY, VÀ LẦN NÀY "NỮ KIỆT" LARA CROFT SẼ LÀM CÁC FAN BẤT NGỜ NHƯ THẾ NÀO ĐÂY?

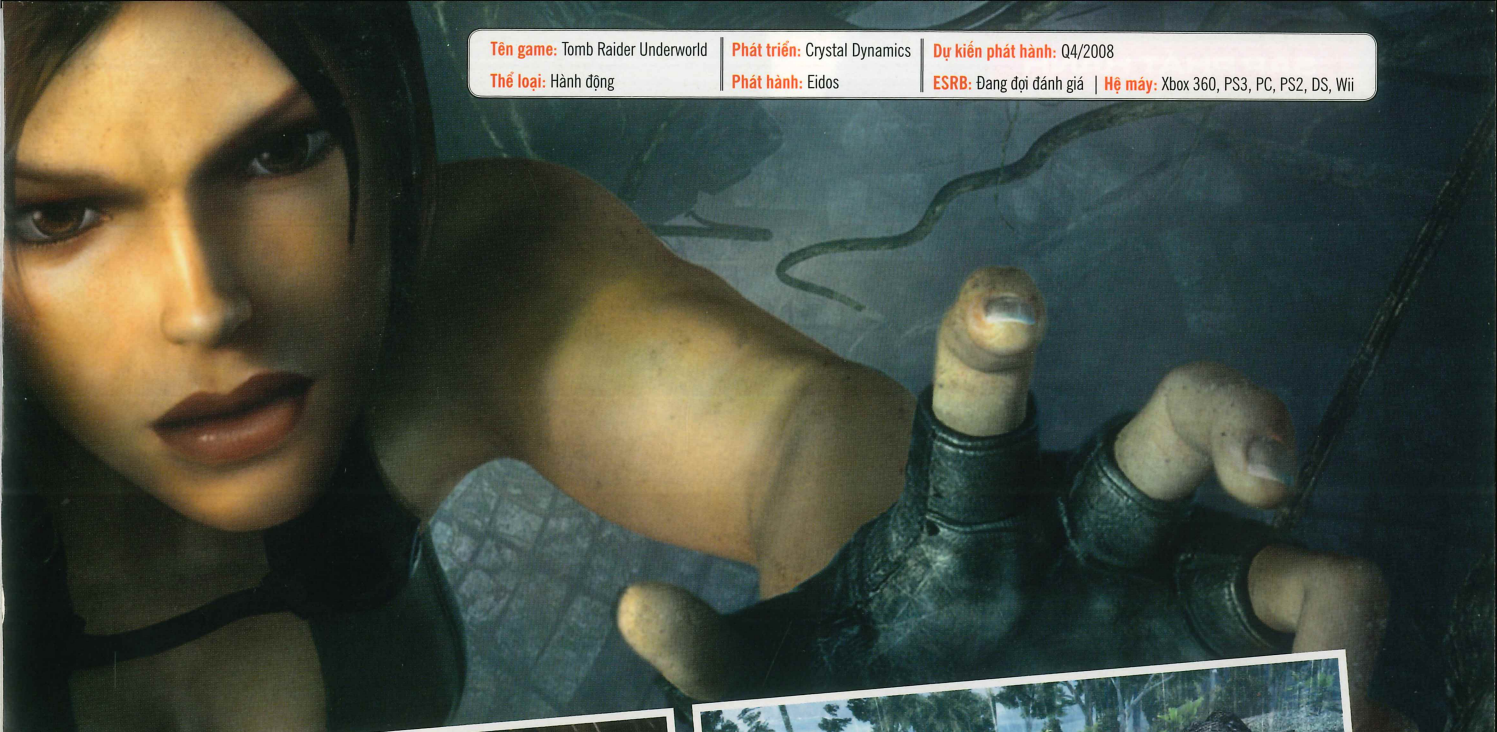
TOMB RAIDER UNDERWORLD
CÁNH CỔNG ĐỊA NGỤC

Về mặt bối cảnh, hãng Crystal Dynamics vẫn chưa đưa ra nhiều chi tiết về cuộc phiêu lưu kế tiếp của Lara. Điều mà các fan biết được đến lúc này là bối cảnh ở Underworld sẽ diễn ra rất gần thời điểm của phiên bản Legend, có thể trước hoặc sau khi nữ bá tước này đặt chân đến Bolivia. Địa điểm khảo cổ lần này của cô nàng cũng là một quốc gia thuộc châu Mỹ - Mexico, nơi nổi tiếng với nền văn minh Maya. Lara Croft sẽ điều tra về những bí ẩn xung quanh cánh cổng địa ngục dẫn đến Xibalba, một xứ sở mà người Maya tin rằng chỉ tồn tại những oan hồn, dịch bệnh và chết chóc. Tại đây, Lara Croft không chỉ đối đầu với những kẻ cùng khám phá, mà còn chiến đấu với cả những loài dã thú châu Mỹ cũng như quái vật trong truyền thuyết Maya...

Là nỗ lực thứ 3 sau Legend và Anniversary, Tomb Raider Underworld (TRU) sẽ tiếp tục góp mặt trên hai hệ Xbox 360 và PS3 cũng như những hệ máy phổ biến hiện tại. Trên thực tế, những ý tưởng thiết kế đầu tiên của TRU đã được lên kế hoạch thực hiện từ ngay sau phiên bản Legend, và bộ engine trò chơi sử dụng cũng được hiệu chỉnh lại từ phiên bản năm 2006. Những ưu điểm cũ của trò chơi sẽ được khai thác sâu sắc hơn, ví dụ những động tác nhào lộn, đu dây của Lara Croft hay những câu đố hiểm hóc làm đau đầu không ít fan hâm mộ thể loại phiêu lưu. Ở TRU, triết lý thiết kế mới của Crystal Dynamics cũng được giới thiệu, với khẩu hiệu "What Could Lara Do?", đề cao sự tự do trong hành động và tính tương tác cao giữa nhân vật và môi trường. Giống như hai bản trước, những câu đố trong TRU sẽ dựa vào tính lô-gic cao và chịu ảnh hưởng bởi các yếu tố vật lý. Bạn sẽ có nhiều cách hơn để giải một câu đố, ngoài việc chỉ dựa vào khả năng leo trèo của Lara để tiếp cận được mục tiêu. Ví dụ, có một cần gạt ở trên cao dùng để mở cửa, bạn có thể tìm cách leo trèo để đến điểm này và kéo cần gạt, hoặc đơn giản hơn là dùng cuộn dây móc (grappling hook) để



Tên game: Tomb Raider Underworld | **Phát triển:** Crystal Dynamics | **Dự kiến phát hành:** Q4/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Eidos | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC, PS2, DS, Wii



kéo xuống từ xa. Một thử nghiệm táo bạo khác của Crystal Dynamics là sẽ giảm thiểu những bảng hướng dẫn (tip/tutorial) để giúp người chơi tự khám phá những khả năng mới của Lara Croft. Với hệ thống vật lý tích hợp, những động tác của Lara sẽ trở nên nhuần nhuyễn và sống động hơn, đặc biệt khả năng tự cân bằng của cô nàng phụ thuộc vào những điều kiện môi trường xung quanh: với một thanh xà ướt, Lara sẽ di chuyển khó khăn hơn và dễ dàng trượt chân nếu như người chơi không khéo léo điều khiển.

Sự mở rộng tương tác cũng cho phép Lara thực hiện những pha hành động mới. Các vật thể trong trò chơi đều có ít nhất hai tác dụng, bao gồm giải đố và chiến đấu. Ví dụ, một thanh gỗ nhặt trên đường đi có thể làm bậc thang để Lara bám lên tường và sau đó có thể được tận dụng lại để làm một vũ khí cận chiến hiệu quả. Những hành động của Lara ảnh hưởng đến môi trường xung quanh sẽ được lưu lại giống như ngoài đời, ví dụ dấu chân của cô nàng, các xác chết của thú rừng hay đối phương... sẽ không bị biến mất khi nhân vật sang cảnh mới. Ngoài ra, Crystal Dynamics còn kết hợp những hành động khác nhau của Lara lại để đưa ra những "chiêu" mới: vừa leo một tay vừa bắn súng một tay, nhắm bắn hai mục tiêu cùng một lúc... Hệ thống AI đối phương cũng được cải thiện đáng kể, nổi bật là khả năng tìm lá chắn và bắn trả của đối phương và sự nhanh nhạy của các loài thú. Các cuộc chiến ở TRU được "tăng nhiệt" nhiều hơn so với hai người tiền nhiệm trước, vì Lara sẽ rất khó khăn để tìm một vị trí thuận lợi đối phó đối phương, trong khi bọn chúng sẽ tận dụng hết những lợi thế từ môi trường để triệt hạ cô nàng.

Về mặt đồ họa, tuy sử dụng lại engine cũ của Legend, nhưng TRU vẫn có những cải tiến riêng mang dấu ấn đặc trưng của dòng Tomb Raider. Những ngôi đền thờ Maya với những hoa văn có độ chi tiết cao, bên cạnh một khung cảnh rừng rậm ẩm ướt chân thực. Về hình tượng Lara Croft, cô nàng vẫn nổi bật với bộ áo bó sát và quần short quyến rũ như những bản trước, nhưng độ chi tiết đã được nâng cao đáng kể khiến cô nàng có vẻ đẹp tự nhiên và hấp dẫn hơn. Một chi tiết đáng chú ý là môi trường có những tác động trực tiếp lên Lara: các vết đất trên người cô nàng sẽ được rửa trôi khi mưa xuống, màu sắc quần áo cũng như cơ thể sẽ chuyển đổi tùy theo khu vực mà Lara đang phiêu lưu. Đây có thể xem là một cải tiến về đồ họa hoàn thiện nhất vào thời điểm này, khi Crystal Dynamics nhắm đến mục tiêu chính là những hệ máy có nền đồ họa cao như PS3, Xbox 360 và PC bên cạnh những bản "port" cho các hệ máy còn lại.

Nhìn chung, với những gì thể hiện ở Legend và Anniversary, Crystal Dynamics đã tạo được một kì vọng khá lớn cho các game thủ hâm mộ Lara Croft và thể loại phiêu lưu ở phiên bản mới Tomb Raider Underworld. Những điểm nhấn nổi bật của trò chơi đến nay là những pha hành động, tính tương tác, chế độ đồ họa đã được thực hiện khá tốt, nhưng cốt lõi chính của Tomb Raider là những câu đố lại chưa được đề cập nhiều lắm. Với lịch phát hành được ấn định là quí 4 năm 2008, hi vọng Eidos và Crystal Dynamics vẫn còn thời gian để hoàn thiện sản phẩm của mình và đưa ra thêm những thông tin mới của trò chơi đến người hâm mộ.

DIỆU THẢO

BIỆT KÍCH SINH HỌC

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

SAU 20 NĂM KỂ TỪ THỜI MÁY NES, TRÒ CHƠI BIỆT KÍCH SINH HỌC BIONIC COMMANDO MỚI ĐƯỢC THỰC HIỆN PHIÊN BẢN TIẾP THEO. BẾN ĐỖ LẦN NÀY LÀ BA HỆ MÁY CHỦ LỰC: XBOX 360, PS3 VÀ PC.

Có thể nói thêm một chút về trò hành động "platform" kinh điển của Capcom phát hành cách đây hơn 20 năm. Phiên bản Bionic Commando đầu tiên được phát hành năm 1987 trên hệ máy thùng, với cốt truyện xoay quanh nhân vật Super Joe (thuộc dòng Commando) và lối chơi "platform" thuần túy. Một năm sau, Bionic Commando được chuyển sang hệ NES của Nintendo, với những cải tiến về cách chơi, đặc biệt là phong cách hành động phiêu lưu khá hấp dẫn. Mãi đến 20 năm sau, Capcom mới chịu "đánh tiếng" phát triển phiên bản tiếp theo cho tựa game hành động một thời của mình, với ba hệ máy mục tiêu là Xbox 360, PS3 và PC. Ngoài ra, chiến dịch hồi sinh dòng game Bionic Commando của Capcom còn có thêm một phiên bản game arcade khác mang tên Rearmed, vốn sẽ được phát hành theo dạng tải về có thu phí trên mạng Xbox Live Arcade của Xbox 360 và PlayStation Network của PS3.

Trò chơi được chứng kiến sự trở lại của Nathan Spencer, anh hùng của "Biệt kích sinh học" trên phiên bản NES trước đây. Trò chơi lấy bối cảnh 10 năm sau sự kiện ở phiên bản NES, với việc Spencer bị "gài" và phải... mài đũng quần trong nhà giam, chờ ngày hành quyết như một vũ khí sinh học "hết hạn sử dụng". Không biết may mắn hay xui rủi cho anh chàng, vào đúng ngày xử tử, thành phố Ascension, nơi Spencer bị hành quyết lại bị một nhóm khủng bố đánh bom và chiếm đóng. Thay vì đối

Tên game: Bionic Commando	**Phát triển:** GRIN	**Dự kiến phát hành:** 2008
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Capcom	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC

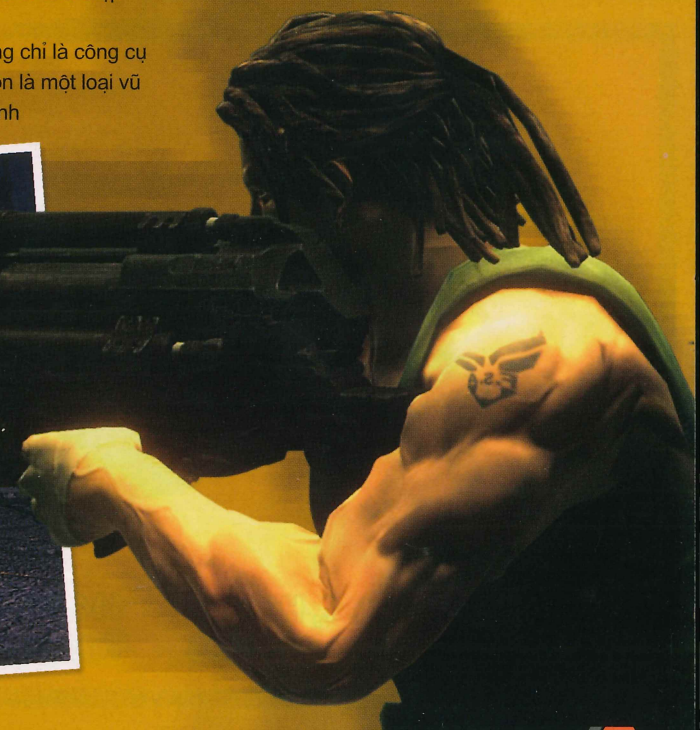
mặt với tử thần, Spencer được chính phủ triệu hồi và giao nhiệm vụ đánh đuổi bọn khủng bố, đem lại trật tự cho thành phố Ascension vốn đang rất hỗn loạn sau cuộc đánh bom.

Nhà phát triển mới của phiên bản này là GRIN, một studio Thụy Điển được biết đến qua hai bản "port" Ghost Recon Advanced Warfighter 1 và 2 cho hệ PC. Theo GRIN, Bionic Commando của năm 2008 vẫn mang màu sắc platform và hành động phiêu lưu của bản cũ, nhưng với "bộ cánh" công nghệ mới của các hệ máy next-gen. Trò chơi sẽ vẫn xoay quanh khả năng đặc biệt từ cánh tay máy móc kết hợp sinh học của Spencer, một thứ vũ khí đặc biệt mà chính phủ cấy vào cơ thể người anh hùng của chúng ta để thử nghiệm. Với cánh tay đặc biệt, Spencer có thể phóng dây móc, đu bám trên nhiều bề mặt, di chuyển các đồ vật làm lá chắn, kéo kẻ thù lại gần, dùng vật thể để quăng vào đối phương... Việc di chuyển trong trò chơi phần lớn dựa vào những pha bay nhảy kiểu "Người Nhện", môi trường trong trò chơi cũng được thiết kế để phô trương khả năng này của Spencer. Theo GRIN, các điểm tiếp xúc mà Spencer có thể đu bám được gần như trải rộng hết mọi vị trí trong màn chơi, công việc của bạn chỉ là di chuyển hồng tâm đến đúng những điểm này và đu dây. Hệ thống hiển thị màn hình (HUD) sẽ gợi ý chính xác cho bạn những điểm tiếp xúc gần nhất, cũng như những vị trí nếu lỡ chạm tay rơi xuống sẽ... bỏ mạng. Việc di chuyển kiểu đu dây này gợi nhớ đến phong cách "platform" của bản Bionic Commando trên NES, và GRIN cũng hứa hẹn sẽ bố trí một số vật phẩm lơ lửng trên không trung tương tự phiên bản ngày xưa nhằm khuyến khích người chơi thu thập đầy đủ.

Cánh tay đặc biệt không chỉ là công cụ để bạn bay nhảy, mà nó còn là một loại vũ khí cực kỳ hiệu quả bên cạnh bộ sưu tập súng ống của Spencer. Như đã nói ở trên, Spencer có thể di chuyển các đồ vật phù hợp trong môi trường dùng làm lá chắn khi đấu súng, hoặc đơn giản hơn là quăng thẳng vào kẻ thù. Hiệu ứng vật lý đa dạng cũng cho phép Spencer thực hiện những chiêu mới như lôi một tấm bê-tông trong đống đổ nát lên đầu những tay súng đối phương, hoặc dùng tay vô hiệu hóa một tên và dùng súng tiêu diệt những tên còn lại. Một trong những chiêu độc đáo và đẹp mắt nhất được trình diễn demo là Spencer nhảy từ trên cao, dùng tay bám vào đối phương và thực hiện cú "song phi" làm hắn đo ván. Các cách phối hợp giữa leo trèo, đu bám, bắn súng, tương tác vật thể... khá đa dạng và đem lại cho bạn nhiều lựa chọn khi muốn hạ gục đối phương. Ngoài ra, một chức năng quan trọng khác của cánh tay sinh học của Spencer là dùng để mở đường, với việc phá bỏ các chướng ngại vật và di chuyển sang một khu vực mới.

Bionic Commando của năm 2008 sẽ tái hiện những thành công mà những phiên bản trước đây đã đạt được? Câu trả lời có thể sẽ phụ thuộc vào thời gian. Trò chơi vẫn có nhiều nét cổ điển ở lối chơi hành động platform kiểu cũ, nhưng nhờ những cơ chế đồ họa và vật lý mới, Bionic Commando đã có được sự cải tiến cần thiết phù hợp với những tiêu chuẩn hiện tại. Trò chơi vẫn chưa được ấn định ngày phát hành cụ thể, nhưng có thể xem đây là một trong những tựa game hành động hứa hẹn nhất năm 2008.

CÁT NGUYÊN



Hellboy: Science of Evil
KHOA HỌC TĂM TỐI

Mang thân hình vạm vỡ, khuôn mặt vuông vức với hai chiếc sừng cụt, toàn thân đỏ rực như máu và đôi tay to lớn có chạm trổ hoa văn thỉnh thoảng lại sáng rực lên như một cục than hồng... Nếu là người yêu thích các nhân vật truyện tranh siêu anh hùng của hãng Marvel, hẳn không ít bạn nhận ngay ra nhân vật được miêu tả ở trên không ai khác chính là Hellboy, đứa con trai của địa ngục, tuy ít nổi tiếng bằng Siêu Nhân, Người Nhện hay Người Dơi nhưng về siêu năng lực thì hoàn toàn không thua kém ai.

Dành cho những ai chưa từng biết đến tiếng tăm Hellboy thì đây là một nhân vật ra đời trong khoảng thế chiến thứ 2, khi quân Đức âm mưu sử dụng ma thuật cổ xưa hồi sinh một sinh vật đến từ địa ngục để trang bị cho quân đội của mình. May sao quân đồng minh đã kịp thời phản công

và giải cứu được sinh vật này khi còn trong hình hài một đứa trẻ sơ sinh. Đứa bé được đưa vào viện nghiên cứu và phòng chống các hiện tượng dị thường (BPRD), tại đây nó được huấn luyện để trở thành một trong những đặc vụ xuất sắc nhất của trung tâm. Với sức mạnh và khả năng siêu nhiên của mình, Hellboy được cử đi săn lùng và tiêu diệt các loài yêu tinh, quái vật đặc biệt là dập tắt âm mưu đen tối của Hermman Von Klempt muốn thôn tính cả thế giới.

Trong game Hellboy, người chơi được giao nhiệm vụ điều khiển Hellboy chiến đấu với những con yêu quái khác chui lên từ địa ngục. Vũ khí nổi bật nhất trong Hellboy là cánh tay phải đầy uy lực. To gấp đôi cánh tay thường, rắn chắc như đá. Một món vũ khí khác cũng đắc lực không kém chính là khẩu súng ngắn đã được nhắm sẵn dùng để hạ gục đối thủ từ xa. Tính năng "tương tác với môi trường" là điểm nhấn nổi bật nhất mà game hy vọng sẽ mang lại sự khác biệt cho người chơi.

Điều này mở ra một lối chơi cho game. Đó là cho phép người chơi có nhiều lựa chọn để hạ gục đối thủ hơn thay vì chỉ có mỗi một nhiệm vụ là lao đầu vào đánh đấm như "chọi trâu". Bằng việc phối hợp quan sát với môi trường, sẵn sàng tương tác khi cần thiết, người chơi có thể sáng tạo ra nhiều chiến thuật hợp lý. Chẳng hạn khi thấy một con quái đang đu đưa trên cao, thay vì chạy lên "xử" tại chỗ thì bạn có thể dùng gạch ném cho nó "rụng" xuống đất rồi tha hồ bay vào "tẩm quất". Tương tự, nếu không muốn dùng tay thì "dần xương" bằng ống nước cũng là một ý tưởng không tồi chút nào.

Đồ họa lại là một điểm nhấn khác của game. Được xây dựng đồng thời trên hai hệ máy console Xbox 360, PS3, nhà sản xuất có khả năng tận dụng được hết ưu điểm của từng máy để tái hiện thế giới của Hellboy chính xác nhất theo nguyên bản cả trong truyện tranh lẫn phim ảnh. Bóng tối sẽ đóng vai trò chủ đạo trong suốt chiều dài game. Bóng tối ở đây không phải chỉ đơn thuần việc bôi đen một vài phần trong bản đồ là xong mà nhà sản xuất cố gắng phối hợp thêm những hiệu ứng đồ hoạ khác để mang lại cảm giác sởn tóc gáy cho người chơi mỗi khi bước trong bóng tối. Chẳng hạn những tia chớp loé lên bất thình lình, những đôi mắt sáng rực trong đêm dày đặc khiến bạn có cảm giác nguy hiểm đang rình rập từ phía.

Không thể không nhắc đến hiệu ứng vật lý trong game khi tính năng này xuất hiện ngày càng nhiều trong các game hành động gần đây. Trong Hellboy cũng thế, bởi môi trường trong là môi trường có thể tương tác được nên mỗi khi tác động lên chúng sẽ có những phản ứng nhất định. Khi đánh vào một chiếc thùng gỗ sẽ làm văng các mảnh gỗ tung toé, dùng thùng gỗ này ném vào đối phương sẽ tung ra một lớp bụi mù, hoặc đơn giản là khi ném nó xuống quán tính sẽ làm nó lăn lông lốc và nảy tưng tưng trên nền đất... Và còn nhiều hiệu ứng khác đang chờ nhà sản xuất bổ sung thêm.

Một tin vui là Hellboy sẽ được phát triển đa nền và tập trung phát triển đồng thời hai phiên bản trên PS3 và X360 nên chắc chắn nhà sản xuất sẽ có đủ điều kiện để khai thác những tính năng nổi bật và phù hợp nhất trên từng hệ máy để đưa vào trò chơi. Ra mắt kèm với trò chơi sắp tới sẽ là một bộ phim điện ảnh, xem ra "cậu bé địa ngục" đang rất gặp thời khi thị hiếu người xem và game thủ đều hướng về những tác phẩm xây dựng dựa trên các nhân vật siêu anh hùng mà có thể lấy siêu nhân, người nhện, người khổng lồ xanh trước đây làm ví dụ.

BÌNH MINH

SONIC CHRONICLES
THE DARK BROTHERHOOD

THOẠT NGHE SỰ KẾT HỢP CỦA SEGA VÀ BIOWARE VỀ DỰ ÁN GAME NHẬP VAI (RPG) VỚI "DIỄN VIÊN CHÍNH" LÀ SONIC, NHIỀU FAN CỦA DÒNG GAME ĐÃ THẮC MẮC: "LÀM SAO KẾT HỢP MỘT NHÂN VẬT CÓ TỐC ĐỘ NHANH HƠN GIÓ VÀO THỂ LOẠI GAME NHẬP VAI CÓ TIẾT TẤU CHẬM?" TRẢ LỜI CÂU HỎI NÀY, BIOWARE KHẲNG ĐỊNH ĐÂY CŨNG CHÍNH LÀ YẾU TỐ ĐẦU TIÊN HỌ CÂN NHẮC KHI NHẬN LỜI THỰC HIỆN TRÒ CHƠI NÀY.

HỘI HẮC HUYNH ĐỆ

THẾ GIỚI SONIC QUA TÀI KỂ CHUYỆN CỦA BIOWARE

Câu chuyện của game xoay quanh chàng nhím xanh Sonic đang trên đường du ngoạn khắp nơi, để giải lao, xả "stress" sau khi đánh bại những mưu đồ bất lương của đối thủ truyền kiếp Dr. Eggman. Tuy nhiên, những giây phút an nhàn của Sonic không kéo dài được lâu khi chàng ta nhận được thông báo từ cậu bạn Tails rằng một người bạn của cả hai là Knuckles đã bị bắt cóc bởi một nhóm người bí ẩn tên là Zoah. Cùng lúc là sự biến mất bí ẩn của 6 trong 7 viên ngọc huyền thoại Chaos Emerald. Không còn cách nào khác, Sonic đành phải tạm gác kỳ nghỉ để cùng các bạn bước vào cuộc phiêu lưu mới...

Cốt truyện được BioWare tiết lộ sẽ chia làm hai phần. Trong phần đầu, người chơi sẽ cùng với Sonic và các bạn chu du qua những địa danh quen thuộc trong thế giới của loạt game Sonic như Emerald Town, Central City, Green Hill Zone, Mystic Ruins,... Nhà sản xuất hiện chưa tiết lộ nhiều về phần thứ hai, nhưng bật mí đây là một thế giới song song hoàn toàn mới và sẽ có bối cảnh đen tối hơn nhiều so với phần một.

Nhiều nhân vật quen thuộc trong loạt game Sonic sẽ tề tựu đông đủ. Người chơi sẽ có thể chiêu mộ đến 11 "người hùng" gia nhập vào nhóm. 7 trong số này đã được điểm danh, gồm: Sonic, Tails, Knuckles, Amy Rose, Rouge the Bat, Shadow và Big the Cat. Nhân vật phản diện chính của dòng game, Dr. Eggman vẫn sẽ góp mặt. Nhưng lần này hắn không phải là kẻ thù chính, "trùm cuối" thay vào đó sẽ là một nhân vật hoàn toàn mới, và đương nhiên sẽ "dữ dằn" hơn nhiều.

CHÀNG NHÍM THẦN TỐC CHIẾN ĐẤU... THEO LƯỢT

Trở lại vấn đề then chốt của lối chơi: làm thế nào kết hợp tốc độ của Sonic và các bạn với lối chơi nhập vai. Sau khi cân nhắc, BioWare đã đưa ra một quyết định táo bạo cho lối chơi của game: sẽ đi theo phong cách Nhật Bản, nghĩa là

Tên game: Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood | **Phát triển:** BioWare | **Dự kiến phát hành:** 2008
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** Sega | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Nintendo DS

các trận chiến sẽ hoàn toàn tách biệt với phần phiêu lưu và diễn ra theo lượt. Vì vậy, các trận chiến trong The Dark Brotherhood sẽ diễn ra đậm phong cách Nhật: đụng độ đối phương (không có chạm trán ngẫu nhiên), màn hình chuyển cảnh và chiến đấu theo lượt. Nhóm chiến đấu có tối đa 4 thành viên và bạn sẽ chọn lệnh cho tất cả các thành viên trong nhóm trước khi cùng đồng loạt hành động. Như vậy, yếu tố "tốc độ" của Sonic sẽ thể hiện ở điểm nào? Rất đơn giản, nhân vật nào càng nhanh, càng có thể thực hiện nhiều hành động hơn trong một lượt đi. Chẳng hạn, Sonic là nhân vật có tốc độ nhanh nhất, nên ngay từ đầu game, cậu ta sẽ có 2 hành động trong một lượt. Trong quá trình chơi, tốc độ các nhân vật sẽ được cải thiện, và số lần hành động trong một lượt sẽ gia tăng tương ứng.

Các nhân vật trong nhóm, ngoài khả năng chiến đấu thông thường, còn có những tuyệt chiêu riêng gọi là Power Moves. Các tuyệt chiêu này sẽ ứng dụng tính năng cảm ứng của DS, khi được kích hoạt hoàn toàn bằng bút stylus. Bên cạnh đó, còn có các tuyệt chiêu phối hợp giữa các nhân vật trong nhóm. Đây mới thực sự là những chiêu thức hấp dẫn nhất trong game, bởi vì bạn không chỉ có thể kết hợp giữa 2 mà còn giữa 3 thậm chí 4 nhân vật để tung ra một tuyệt chiêu lớn. Với tổng cộng 11 nhân vật để lựa chọn, game sẽ cung cấp cho bạn sơ sơ hơn 40 loại tuyệt chiêu phối hợp khác nhau. Quả là rất phong phú và ấn tượng!

ĐẶC TRƯNG RPG CỦA BIOWARE VẪN KHÔNG THỂ THIẾU

Là một game nhập vai của BioWare, dĩ nhiên Sonic Chronicles không thể thiếu những đặc trưng của hãng này. Tuy không thể tạo ra những nhân vật hoàn toàn theo ý mình (như Mass Effect chẳng hạn) nhưng người chơi được toàn quyền quyết định phát triển tất cả các nhân vật trong nhóm theo bất kỳ hướng nào, thông qua việc phân bố điểm thưởng vào các chỉ số khi lên cấp. Từ đó, việc biến Tails thành người còn nhanh hơn cả Sonic hay Big the Cat chậm tiêu trở nên thông minh kiệt xuất, hoàn toàn nằm trong sự quyết định của bạn.

Diễn biến câu chuyện, giao tiếp với các nhân vật trong game cũng mang "đặc trưng" BioWare: bạn được quyền chọn lựa câu trả lời trong các đoạn hội thoại. Ngoài ra, hệ thống nhiệm vụ phụ cũng không hề bị xem nhẹ và bạn sẽ tốn khối thời gian để hoàn tất những "side-quest" này, từ đó có thể kiếm thêm điểm thưởng cũng như những món đồ quý hiếm. Những chiếc nhẫn "ăn tiền" quen thuộc trong các game Sonic trước vẫn xuất hiện, nhưng lần này chúng không giúp người chơi tăng "mạng" như thường thấy mà sẽ đóng vai trò là tiền bạc, để bạn có thể trang trải khi ghé thăm các cửa hàng bán đồ, cũng là nhân tố không thể thiếu trong thể loại game nhập vai.

Kỹ thuật đồ họa vốn là một trong những thế mạnh của BioWare, nhưng trong Sonic Chronicles, đội ngũ 3D sẽ có ít việc hơn nhóm họa sĩ 2D, vì đồ họa bối cảnh trong game đa phần là hình 2D dựng sẵn. Môi trường trong game hoàn toàn được vẽ bằng tay, mang phong cách hoạt hình rất sặc sỡ và vui tươi. Chỉ khi bước vào các trận đấu, game mới tạm thời chuyển sang 3D để các trận chiến diễn ra thêm phần hoành tráng hơn, nhờ sự góp mặt của các hiệu ứng vốn chỉ thực hiện được trong môi trường ba chiều.

MỐI "LƯƠNG DUYÊN" CÓ MỘT KHÔNG HAI!

Sonic Chronicles cho chúng ta thấy game đang được hình thành từ những sự kết hợp khá kỳ lạ: chàng nhím tốc độ Sonic vốn hợp với dạng game platform được đưa vào một game nhập vai tiết tấu chậm, một hãng game Nhật (Sega) lại đi cộng tác với một studio chuyên làm game nhập vai kiểu Âu Mỹ (BioWare), còn BioWare vốn quen tay với thể loại nhập vai thời gian thực 3D trên các hệ console lớn, nay lại đi làm game nhập vai theo lượt đồ họa 2D trên máy cầm tay DS. Tuy nhiên, cả 2 đối tác đều rất tin tưởng lẫn nhau cũng như đều tự tin khẳng định Sonic Chronicles chắc chắn sẽ là một tựa game nhập vai không thể bỏ qua. Vậy tại sao các game thủ chúng ta không một lần đặt niềm tin vào mối "lương duyên" kỳ lạ này sẽ cho ra đời một sản phẩm độc đáo và đột phá vượt mức tưởng tượng? Cũng đáng hy vọng lắm chứ!

PHUONG MAI

Afro Samurai

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Namco Bandai | **Phát hành:** Namco Bandai | **Ngày phát hành:** Quý 4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Người ta nói rằng ai có thể chiếm được vị trí số 1 của Headband thì có thể thống trị Thế giới. Afro Samurai sẽ đưa người chơi đến một chân trời mới trong thể loại game hành động như phim điện ảnh của Hollywood, song song với cách chơi mới là là cốt truyện đầy những tình tiết kịch tính. Vào vai samurai Afro, người chơi sẽ truy tìm hung thủ đã gây ra cái chết cho gia đình và đó không ai khác là kẻ cầm đầu Headband.

Bên cạnh đó, "Style and Rhythm" sẽ cho phép người chơi thưởng thức hệ thống hình âm hòa quyện vào nhau. Những giai điệu sẽ xướng lên, nhịp nhanh chậm tùy theo diễn biến của các trận đấu.

Baja

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** 2XL Games | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** 26/08/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

2XL Games nhà phát triển game quá quen thuộc, nhất là đối với fan của dòng game MX vs. ATV. Baja cũng thuộc dòng đua xe địa hình đầy nắng, gió, cát, bùn đất và cũng là... tác phẩm mới nhất của 2XL Games đưa người chơi vào thế giới rộng lớn, những chân trời rộng mở. Theo nhà sản xuất, có những trường đua rộng đến hơn 250km vuông. Trong đó, các tay đua phải vượt nhiều chướng ngại vật, khó khăn như những ngọn đồi trơn ướt, những khúc cua "tử thần"... Để chinh phục thử thách Baja, người chơi có thể nhọn nhiều loại xe địa hình khác nhau, như Trophy Trucks, 4x4, Bungies... Người chơi cũng có thể trổ tài với chế độ chia màn hình (4 người tham gia cùng lúc) hoặc đua "online" với 8 người tham gia từ khắp nơi trên thế giới.

Damnation

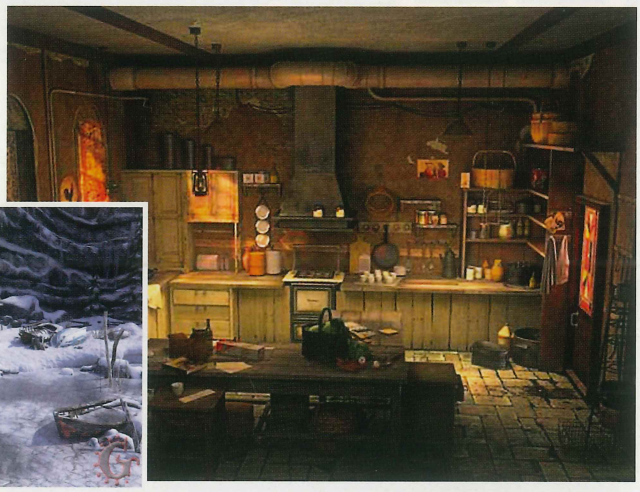
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Blue Omega | **Phát hành:** Codemasters | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC

Damnation mở ra cho dòng game hành động một kết hợp hoàn hảo: hành động tốc độ nhanh và cả những trận cận chiến. Game hứa hẹn nhiều yếu tố bất ngờ như môi trường hành động rộng rãi, có chiều sâu, kết hợp với những trận đánh "mỏi cả tay". Đặc biệt, người chơi có thể chọn hướng đi riêng theo ý thích của mình và chứng kiến những kết thúc khác nhau.

Nội dung chủ yếu được diễn ra tại Mỹ thời quá khứ, người chơi sẽ khám phá nhiều tổ chức mờ ám và tiêu diệt chúng nhằm bảo vệ thế giới. Khí tài trong game đều thuộc loại "khủng" và giả tưởng. Những khẩu tiểu liên, súng bắn tỉa, xe cộ hoàn toàn mới lạ chắc chắn sẽ gây được nhiều chú ý từ giới game thủ ham khám phá. Hãy chờ xem sự kết hợp "cổ kim" trong Damnation?

Dead Mountaineer's Hotel

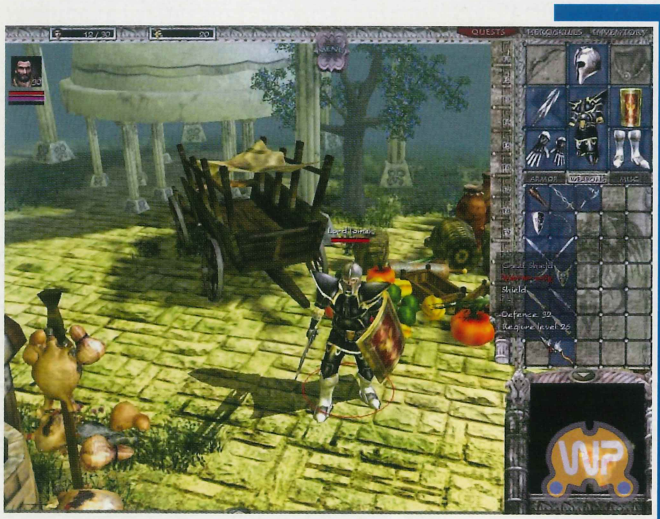
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Akella | **Phát hành:** Lighthouse Interactive | **Ngày phát hành:** Quý 3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Trong Dead Mountaineer's Hotel, người chơi sẽ vào vai thanh tra cảnh sát đang du lịch tại vùng núi đầy tuyết trắng. Bất chợt, một trận tuyết lở đã khiến bạn mắc kẹt trog một nhà nghỉ xa xôi - khách sạn Dead Mountaineer. Ban đầu, mọi chuyện diễn ra khá bình thường, bạn sẽ có cơ hội trò chuyện với khách ở trọ về thời tiết thất thường, uống rượu và cả ngắm nhìn khung cảnh rực rỡ trên miền núi cao. Bất chợt, bạn bị đẩy vào cuộc điều tra án mạng đầy bí ẩn xảy ra ngay trong nơi bạn ở. Sau vài giờ khám phá, bạn bất ngờ biết rằng vụ án mạng này đã xảy ra cách đây vài ngày. Cuộc chơi bắt đầu tại đây, bạn chính là người sẽ điều tra xem ai là hung thủ.

Dimensity

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Dagger Games | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** Q2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Lấy bối cảnh thời trung cổ, pha yếu tố thần thoại lẫn kinh dị, game nhập vai Dimensity đưa người chơi vào cuộc chiến khốc liệt giữa thiện và ác. Người chơi có thể chọn một trong 2 chủng tộc chính: trở thành anh hùng bảo vệ Thế giới; hoặc trở thành viên tướng hung ác của bộ tộc Triends để tàn phá thế giới Dimensity. Bên cạnh đó, người chơi có thể phối hợp cùng bạn bè qua chế độ trực tuyến để khám phá những bí mật riêng trong mục "Multiplayer".

Theo nhà sản xuất, game thủ còn có thể điều khiển hơn 16 chiến binh của máy để hỗ trợ cho việc phòng thủ cũng như tấn công của nhân vật chính. Đặc biệt, các chiến binh này cũng có thể "úp lê-vờ" thông qua điểm kinh nghiệm qua các trận đánh. Chắc chắn còn rất nhiều điều đáng để khám phá trong thế giới Dimensity.

Race Driver: GRID

Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Codemasters | **Phát hành:** Codemasters | **Ngày phát hành:** 03/06/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Race Driver: GRID đã được hãng phát hành Codemasters giới thiệu từ năm ngoái đã làm thổn thức biết bao thủ đam mê thể loại đua xe "free-roaming" như dòng game Need for Speed của EA. Theo thông tin mới nhất từ nhà phát hành kiêm sản xuất Codemasters, Race Driver: GRID sẽ chính thức ra mắt game thủ vào đầu tháng 06/2008 này.

Các tay đua sẽ có cơ hội thể hiện tài năng qua các vòng đua khắc nghiệt nhất trên Thế giới, trải dài từ châu Á, châu Âu và đến tận Bắc Mỹ. Với những hình ảnh mới nhất, Race Driver: GRID không chỉ thể hiện hình ảnh khung cảnh, các chi tiết xe đẹp mắt mà còn thu thút game thủ ở các hiệu ứng phụ như âm thanh, tác động vật lý với môi trường trong game.

Bí mật đằng sau 2.568 giải thưởng của nhà sản xuất IT hàng đầu

Bo mạch chủ, card đồ họa và ổ quang ASUS là "sản phẩm CNTT-TT ưa chuộng nhất 2007" do bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam bình chọn và giải thương hiệu được ưa chuộng nhất 2007 của eChip.

Không có gì ngạc nhiên khi ASUS lại đạt danh hiệu "Số 1 về chất lượng và dịch vụ" trong cuộc khảo sát năm 2007 của tạp chí The Wall Street Journal Asia. Giải thưởng này có được nhờ thành quả của hàng loạt giải thưởng tiếng tăm trong nhiều năm liên tục trong đó có 3 giải thưởng "Sản phẩm CNTT-TT ưa chuộng nhất" cho bo mạch chủ, card đồ họa và ổ đĩa quang do bạn đọc tạp chí Thế giới Vi Tính - PC World VN bình chọn và giải thương hiệu được ưa chuộng nhất của tạp chí eChip.

Hiện nay, cộng đồng "overclocker" chứng kiến kỷ lục thế giới mới với bo mạch chủ ASUS P5E3 WS Professional đạt điểm 3Dmark06 là 32.513 theo bảng xếp hạng ORB do Future Mark thiết lập, kỷ lục trước đây cũng thuộc về một bo mạch chủ khác của ASUS là Striker Extreme.

Với đội ngũ hơn 10.000 nhân viên Nghiên cứu và Phát triển (R&D), ASUS luôn đặt ra những thử thách cho chính mình để vượt qua những công nghệ khắt khe nhất. Chúng ta sẽ vén bức màn bí mật từ những bài viết trước đây để dự đoán những thay đổi của công nghệ thông tin thế hệ kế tiếp.

"Siêu sao" về ép xung

Để kích thích tâm trí người dùng năng động, tối ưu hóa hiệu năng bo mạch chủ thường là cách làm phổ biến nhất. Một điều chắc chắn rằng hàng loạt các kỷ lục được lập trên bo mạch chủ ASUS đều ít nhiều nhờ sự hỗ trợ của Extreme Tweaker, trong khi đó nhờ CPU level up bạn có thể nâng cấp bằng cách ép xung CPU thật đơn giản. Tất nhiên không thể không kể đến công nghệ ASUS Memspeed cải tiến tốc độ bộ nhớ lên đến 90,6% và Gamer OSD trên card đồ họa ASUS giúp ép xung tiện lợi.

"Siêu sao" về chất lượng và ổn định

Nhiệt độ luôn là trở ngại lớn nhất cho sự ổn định của máy tính. Đó là lý do vì sao ASUS luôn chú trọng đến các giải pháp tản nhiệt tiên tiến như: Stack Cool2 làm giảm nhiệt độ tới 20°C, hệ thống

Asus EPU tiết kiệm điện năng lên đến 80,23%

Fusion Block kết hợp thiết kế lá tản nhiệt Pin-Fin và hệ thống ống tản nhiệt độc đáo cải tiến 50% hiệu năng tản nhiệt cho chipset Cầu bắc và Cầu Nam. Bên cạnh đó, các bo mạch chủ ASUS chạy ổn định hơn (cũng đồng nghĩa khả năng ép xung cao hơn) nhờ các công nghệ 8-pha điện nguồn ổn định dòng điện cung cấp cho CPU và công nghệ EPU (Energy Processing Unit) giúp tiết kiệm đến 80,23% điện năng nhưng vẫn đảm bảo đạt hiệu năng ép xung đỉnh khi cần thiết.

"Siêu sao" về tính dễ dùng

Giao diện người dùng chính là chìa khóa để mở "cánh cửa" công nghệ. ASUS tích hợp các chức năng liên quan với nhau vào một khái niệm gọi là "one-touch" nhờ công nghệ AI (Artificial/ ASUS Intelligence) chẳng hạn như AI Gear, AI NOS, AI Audio, AI Net, v.v...Nhờ đó chúng ta có thể vận hành hiệu năng ép xung ngay từ hệ điều hành Windows và AI có thể phối hợp tất cả các bộ phận quan trọng và tối ưu hóa hiệu năng.

Bo mạch chủ và máy tính xách tay ASUS: "hổ phụ sinh hổ tử" - máy tính xách tay ASUS kế thừa tinh hoa từ bo mạch chủ ASUS

Đạt các giải thưởng Germany IF Gold Design, Redot Design, Japan G Mark Design, máy tính xách tay ASUS không chỉ hấp dẫn người dùng nhờ thiết kế độc đáo, kiểu dáng thanh mảnh mai và trọng lượng nhẹ ví dụ như máy tính xách tay ASUS Lamborghini không những kế thừa bo mạch chủ ASUS mạnh mẽ mà còn được bảo hành 2 năm trên toàn cầu.

ASUS
No.1 in Quality and Services

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Cuộc thi tìm hiểu ASUS

Do Công Ty TNHH ASUS Technology và tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN thực hiện

01 Giải nhất:
1 máy tính xách tay
ASUS U6S
1,920USD

02 Giải nhì:
mỗi giải 1 màn hình
LCD LS201
385 USD

03 Giải ba:
mỗi giải 1 ổ DVD-RW
DRW2014 L1T
45 USD

1. Tham gia cuộc thi bằng cách nào?

- Bạn đọc tham khảo thông tin về sản phẩm ASUS đăng trên tạp chí TGVT - Thế Giới Game 25/4/2008 và khoanh tròn vào câu trả lời đúng ở trang sau.
- Gửi phiếu về địa chỉ: Tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN
  126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, TP.HCM
  (thư không cần dán tem)
- Thời gian nhận phiếu: Hạn chót ngày 15/5/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).

2. Địa điểm, cách thức và thủ tục nhận thưởng:

- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ rút thăm những phiếu trả lời đúng 10 câu hỏi để xác định bạn đọc may mắn. Mỗi bạn đọc được tham gia một phiếu.
- Kết quả trúng thưởng được công bố tại www.pcworld.com.vn từ ngày 20/5/08.
- Tạp chí TGVT - PC World VN sẽ thông báo kết quả trúng thưởng đến bạn đọc may mắn bằng điện thoại và thư thông báo trúng thưởng.
- Bạn đọc trúng thưởng nhận thưởng tại tòa soạn tạp chí TGVT - PC World VN và chịu chi phí phát sinh liên quan đến việc nhận thưởng.
- Thủ tục nhận thưởng: Thư thông báo trúng thưởng và chứng minh nhân dân (có thể thay bằng hộ khẩu) của người trúng thưởng.
- Giải thưởng không được quy đổi thành tiền mặt.

3. Thời hạn kết thúc trao thưởng: 30 ngày kể từ ngày thông báo trúng thưởng, tạp chí TGVT-PC World VN và Công ty ASUS toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận.

4. Đối tượng không được tham gia chương trình:

* Nhân viên Công Ty TNHH ASUS Technology
* Nhân viên tạp chí TGVT – PC World VN

5. Thắc mắc vui lòng gửi email đến: quangcao@pcworld.com.vn

Gấp theo đường kẻ này

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

Kính gửi: **TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM**
ITAXA House, Lầu 4 - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. HCM

BẢN SAO KHÔNG CÓ GIÁ TRỊ

No.1 in Quality and Services
—The Wall Street Journal Asia

ASUS

1. ASUS dành được bao nhiêu giải thưởng trong năm 2007?

A. 2568
B. 5000

2. Trong nhiều năm liền ASUS dành được giải thưởng "Sản phẩm CNTT-TT ưa chuộng nhất" do bạn đọc tạp chí Thế giới Vi Tính - PC World VN bình chọn cho những sản phẩm nào?

A. Tất cả các câu dưới đều đúng
B. Bo mạch chủ
C. Card đồ họa
D. Ổ đĩa quang

3. Bo mạch chủ nào của ASUS lập kỷ lục thế giới về điểm 3Dmark06 trong tháng 3 năm 2008?

A. P5E3 WS Professional
B. P5E

4. Các sản phẩm ASUS đạt được nhiều giải thưởng như thế là nhờ:

A. Tất cả các câu dưới đều đúng
B. Khả năng ép xung
C. Chất lượng và ổn định
D. Dễ dùng (dễ dàng khai thác các tính năng nâng cao của sản phẩm)

5. Công nghệ ASUS MEMSPEED cải tiến tốc độ bộ nhớ lên đến?

A. 90,6%
B. 50%

6. Công nghệ Stack Cool2 trên bo mạch chủ ASUS làm giảm nhiệt độ trên bề mặt bo lên đến?

A. 20°C
B. 10°C

7. Công nghệ EPU của ASUS tiết kiệm bao nhiêu % điện năng?

A. 80,23%
B. 70%

8. Máy tính xách tay ASUS dùng bo mạch chủ hiệu gì?

A. ASUS
B. Không thương hiệu

9. Máy tính xách tay ASUS được bảo hành trên toàn cầu bao lâu?

A. 2 năm
B. 3 năm

10. Các sản phẩm của ASUS dễ dùng nhờ các công nghệ:

A. Tất cả các câu dưới đều đúng
B. AI Gear
C. AI NOS
D. AI Audio và AI Net

THÔNG TIN CÁ NHÂN

Họ tên: _____

Số CMND: _____

Địa chỉ liên hệ: _____

Điện thoại: _____

Email: _____

Đơn vị công tác: _____

Chức danh: _____

☐ Lãnh đạo/phụ trách
☐ Kỹ sư/kỹ thuật viên về CNTT
☐ Người dùng văn phòng/gia đình
☐ Sinh viên/học sinh

Phiếu hợp lệ là phiếu:

- Trả lời đủ và đúng 10 câu hỏi trên.
- Điền đầy đủ thông tin cá nhân.
- Được gửi về tạp chí TGVT-PC World VN trước ngày 15/5/2008 (căn cứ vào dấu bưu điện).
- Phiếu được cắt từ tạp chí TGVT-PC World VN (bản sao không có giá trị)

Tên game: Resident Evil Code: X Veronica
Thể loại: Hành động kinh dị

Phát triển: Capcom
Phát hành: Capcom

Ngày phát hành: 29/03/2000 (Dreamcast); 22/08/2001 (PS2); 03/12/2003 (GameCube); **ESRB:** Mature

Thảm họa trên đảo Rockfort

RESIDENT EVIL CODE: Veronica X

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Resident Evil có thể được xem là dòng game thành công nhất trong thể loại hành động phiêu lưu kinh dị. Phiên bản mới nhất, Resident Evil 4 (RE 4), đã gặt hái hết thành công này đến thành công khác trên khắp các hệ máy, từ GameCube, PS2, Wii và cả PC.

Bản thứ tư thực sự

Thế nhưng bạn có biết, tuy mang số 4, nhưng RE 4 hoàn toàn không phải là phiên bản thứ 4 của loạt game. Phần thứ 4 lại là một tựa game RE không được đánh số. Đó chính là Resident Evil Code: Veronica (RECV).

Xuất hiện năm 2000, ban đầu RECV dành riêng cho hệ máy Dreamcast của Sega. Tuy nhiên, một năm sau, Capcom lại cho ra mắt phiên bản hoàn thiện hơn của game, được mang tên Code: Veronica X. Lúc này, game không còn độc quyền cho Dreamcast nữa, mà xuất hiện trên chiếc console mới toanh của Sony lúc bấy giờ là PS2 (sau này còn được tái bản cho GameCube) với tên gọi Resident Evil Code: Veronica X.

Về cơ bản, RECV X không khác biệt gì mấy so với bản gốc, nhưng được bổ sung thêm một số đoạn phim cắt cảnh (cut-scene) mới cùng với một vài nâng cấp nhỏ về đồ họa. Do vậy, phiên bản "X" có thể được xem là bản hoàn chỉnh của RECV, một trong những game hay nhất của series Resident Evil trứ danh.

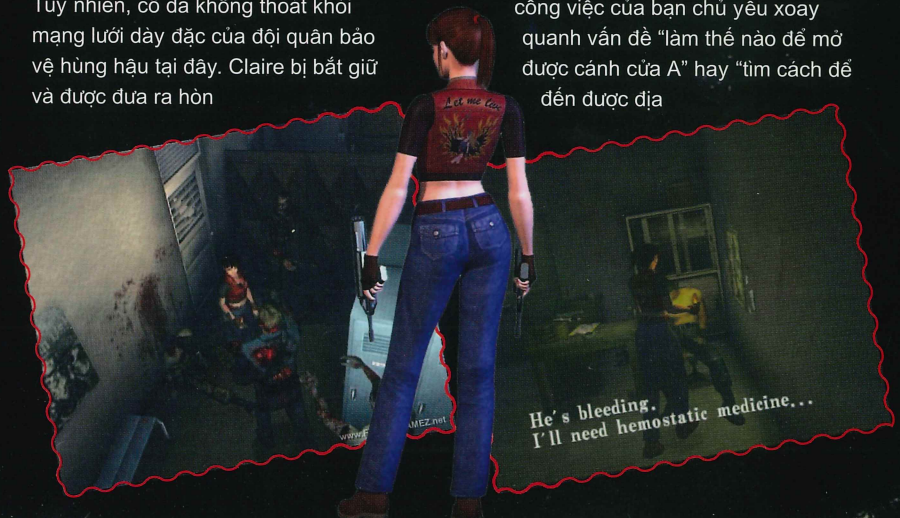
Cuộc phiêu lưu của cô gái can trường

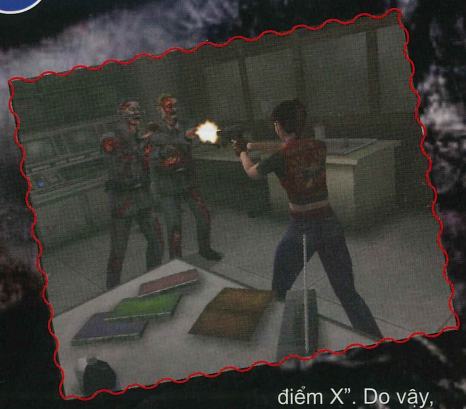
RECV X xảy ra khoảng 3 tháng sau các sự kiện trong 3 phần RE đầu tiên. Cốt truyện của game nói về Claire Redfield, một trong hai nhân vật chính của RE 2 (cùng với Leon Kennedy, sau này "đóng chính" trong RE 4). Thoát khỏi thành phố Raccoon đầy rẫy bọn zombie khát máu trong đường tơ kẽ tóc, nhưng Claire vẫn chưa tìm được tung tích gì của anh trai mình là Chris Redfield, cựu thành viên đội đặc nhiệm STARS, một trong những người đầu tiên phanh phui xì-căng-đan hiểm họa sinh học do tập đoàn hóa chất Umbrella gây ra.

Trên đường tìm kiếm Chris, các manh mối đã dẫn Claire đến tận tổng hành dinh của tập đoàn Umbrella tại Paris, Pháp. Tuy nhiên, cô đã không thoát khỏi mạng lưới dày đặc của đội quân bảo vệ hùng hậu tại đây. Claire bị bắt giữ và được đưa ra hòn đảo Rockfort, nơi cũng có một khu nghiên cứu khác của Umbrella. Không lâu sau đó, thảm họa nhanh chóng giáng xuống hòn đảo khi dịch lây lan T-Virus lại bùng phát. Mắc kẹt giữa hòn đảo rộng lớn giờ đây đầy rẫy những thây ma di động, Claire Redfield sẽ phải vận dụng tất cả những khả năng của mình để sống sót và đào thoát an toàn.

Khó mà dễ

Lối chơi của RECV X không khác biệt so với những phiên bản trước đó, khi vẫn đan xen những pha hành động, bắn súng với những yếu tố phiêu lưu như tìm đường đi, thu thập đồ vật, kiểm tra các vật dụng, tìm hiểu các manh mối để có thể giải các câu đố mà game đề ra. Về phần phiêu lưu giải đố, game đi theo môtíp quen thuộc: công việc của bạn chủ yếu xoay quanh vấn đề "làm thế nào để mở được cánh cửa A" hay "tìm cách để đến được địa





điểm X". Do vậy, các món đồ phục vụ cho việc tìm đường trong game hầu hết vẫn là những chiếc chìa khóa, những thẻ từ mở cửa điện tử, hay những món đồ thoạt trông có vẻ kỳ lạ nhưng cuối cùng vẫn là dùng để mở một cánh cửa, hay kích hoạt một hệ thống nào đó, giúp bạn có thể đến những khu vực mới trong game.

Như truyền thống, các câu đố trong RECV X không thực sự phức tạp, và cách đơn giản nhất để thực hiện, tuy hơi mất thời gian, chính là phương pháp "tìm và thử". Nói một cách dễ hiểu, khi tìm được một chiếc chìa khóa nào đó, bạn chỉ cần lùng sục hết các khu vực mình có thể đi đến, chắc chắn thế nào cũng tìm được ít nhất một cánh cửa nào đó có thể mở được bằng chiếc chìa khóa kia. Những đặc trưng liên quan đến việc quản lý đồ vật của dòng game vẫn hiện diện đầy đủ, như khả năng mang theo đồ vật khá giới hạn của nhân vật, các rương chứa đồ có thể liên thông với nhau, hay các máy đánh chữ đóng vai trò là các điểm lưu (nhưng chỉ có thể lưu được khi bạn sử dụng các ruy-băng mực thu thập được trên đường đi).

Nói chung, phần giải đố của game không mấy phức tạp nhưng được sắp xếp rất khéo léo và hợp lý để thử thách tài suy luận và sự kiên nhẫn của các game thủ. Những câu đố này không những tạo nên khoảng lặng cần thiết giữa các pha hành động căng thẳng mà còn đóng vai trò rất lớn trong việc tạo nên một không khí đầy vẻ kỳ bí, đôi khi đến mức quái đản và kinh dị, vốn là một đặc trưng tạo nên thành công của dòng game RE.

Hành động là thế mạnh

Các pha hành động gay cấn, cùng những màn bắn súng hết sức... đã tay cũng là một trong những yếu tố thành công của RE. Kho vũ khí của RECV X rất đa dạng, với các loại súng lục, súng bắn tên, shotgun, súng lục Magnum (hàng "hiệu" cực mạnh), súng phóng lựu, súng máy và cả súng bắn tỉa. Các khả năng của nhân vật khi hành động được thừa hưởng khá nhiều từ bản RE 3, trong đó có việc nhắm bắn vào các thùng xăng dầu để gây nổ hay khả năng xoay nhanh 180 độ, giúp nhanh chóng đối đầu với những kẻ tấn công từ phía sau. Đặc biệt, trong RECV X, nhân vật chính còn chơi được 2 tay 2 súng bằng cặp súng lục bán tự động (Semi-Automatic Pistols), có thể nhắm bắn vào hai mục tiêu cùng một lúc, rất hữu hiệu khi phải chống chọi với bầy zombie đông đảo.

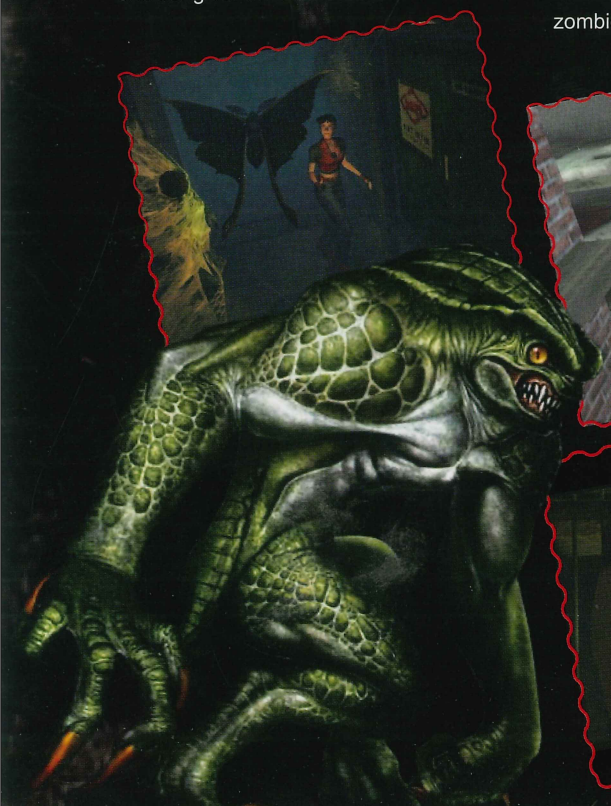
Ưu
- Cốt truyện hấp dẫn, các tình tiết mang tính kinh dị cao
- Lối chơi quen thuộc nhưng vẫn lôi cuốn

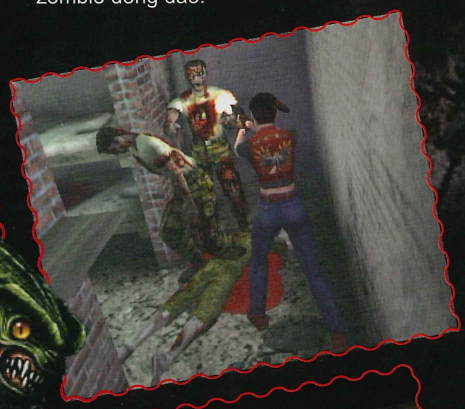
Khuyết
- Đồ họa bản PS2 không có cải tiến đáng kể so với bản Dreamcast

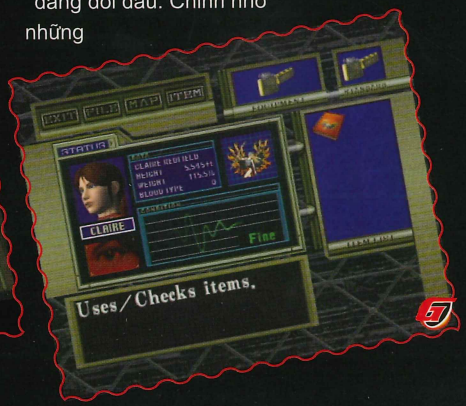
Một đặc trưng truyền thống khác của dòng game cũng xuất hiện trong RECV X, đó là bạn có đến 2 nhân vật để điều khiển. Nửa đầu game, bạn vào vai Claire Redfield, sau đó, ở nửa sau game, nhân vật Chris Redfield sẽ xuất hiện và bạn sẽ vào vai anh chàng này, xen kẽ cùng một số trường đoạn quay trở lại điều khiển Claire. Đó là chưa kể đến một nhân vật thứ 3, cũng có thể điều khiển được, đó là Steve Burnside. Tuy nhiên, thời lượng bạn hóa thân vào nhân vật này không nhiều.

Không thể không nhắc đến các đối thủ mà Claire và Chris gặp phải trong game. Hầu hết đều là "người quen" như bọn thây ma zombie, loài chó ma Cerberus, bọn dơi, nhện đột biến, những con quái Hunter thân pháp nhanh nhẹn, tên lính "vũ khí sinh học" quen thuộc Tyrant, hay cả con sâu đất khổng lồ từng xuất hiện trong RE 3... Tuy nhiên, RECV X cũng giới thiệu những quái vật riêng như bọn Bandersnatch có những cánh tay rất dài quơ quào tứ tung, và đặc biệt, những con trùm được tạo ra từ loại virus hoàn toàn mới lần đầu được giới thiệu trong RECV X: virus T-Veronica.

Với những kẻ thù vừa quen thuộc vừa mới mẻ như vậy, các pha đối đầu, hành động trong game luôn diễn ra rất hấp dẫn, căng thẳng và đầy chất kinh dị. Điều này được tạo nên nhờ sự xuất hiện và dáng vẻ hết sức kinh sợ của các đối thủ, kết hợp với tình trạng "súng nhiều, đạn quá ít" luôn tạo cho người chơi một cảm giác sợ hãi, thậm chí bấn loạn, xen kẽ sự hồi hộp, thích thú trước những thử thách mình đang đối đầu. Chính nhờ những





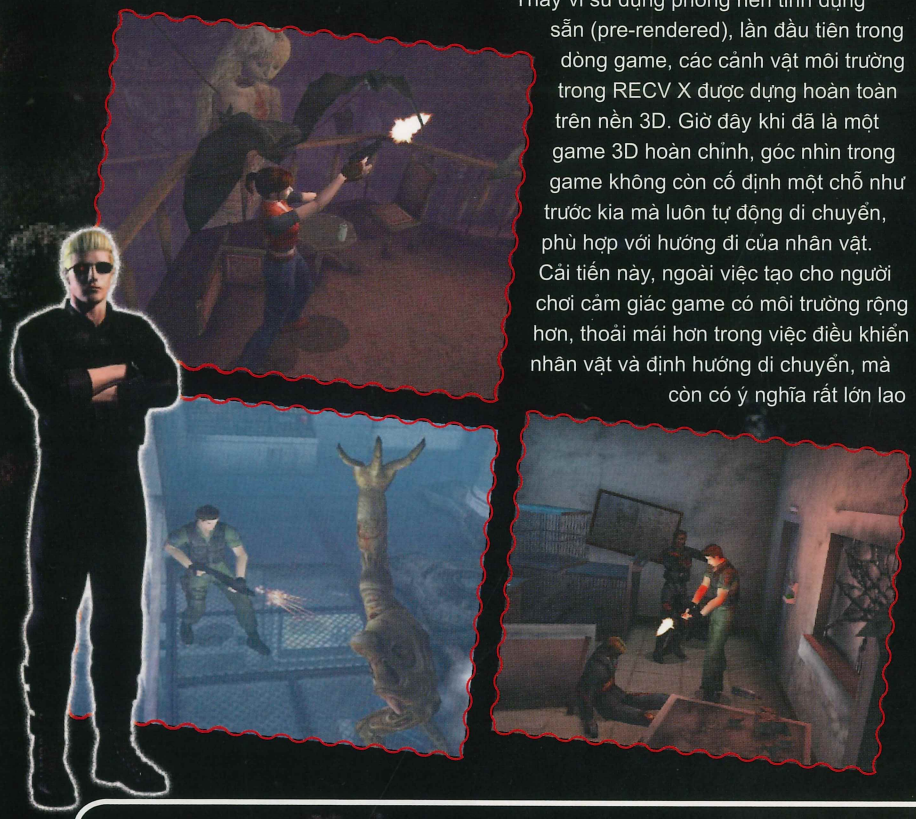


cảm giác như vậy mà các game của series RE luôn chiếm được rất nhiều tình cảm của các game thủ.

Bước tiến dài về đồ họa

Nếu chỉ kế thừa và phát huy những đặc trưng hấp dẫn của dòng game, RECV X cũng dư sức để trở thành một tựa game hay. Nhưng đặc điểm khiến game trở thành một trong những tựa game hay nhất của dòng game nằm ở một yếu tố khác: đồ họa.

Được phát triển dành cho các console rất mạnh lúc bấy giờ là Dreamcast và PS2, RECV X có sự phát triển đáng kể về đồ họa so với những phiên bản trước. Thay vì sử dụng phông nền tĩnh dựng sẵn (pre-rendered), lần đầu tiên trong dòng game, các cảnh vật môi trường trong RECV X được dựng hoàn toàn trên nền 3D. Giờ đây khi đã là một game 3D hoàn chỉnh, góc nhìn trong game không còn cố định một chỗ như trước kia mà luôn tự động di chuyển, phù hợp với hướng đi của nhân vật. Cải tiến này, ngoài việc tạo cho người chơi cảm giác game có môi trường rộng hơn, thoải mái hơn trong việc điều khiển nhân vật và định hướng di chuyển, mà còn có ý nghĩa rất lớn lao là chứng tỏ một sự phát triển rõ rệt của dòng game, cũng như hàm ý một sự cam đoan của hãng Capcom, khẳng định với các fan rằng RE luôn là dòng game chủ lực của hãng, sẵn sàng cập nhật những công nghệ tiên tiến nhất, để có tương lai phát triển luôn rộng mở phía trước.



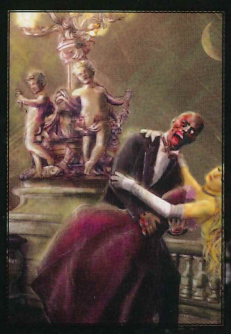
Giá trị một trò chơi kinh điển

Thật khó tìm ra điểm nào có thể chê trách từ RECV X. Game có một cốt truyện vào loại hấp dẫn nhất loạt game khi hé lộ hàng loạt bí mật ẩn quanh những nhân vật then chốt nhất trong thế giới của series RE. Hơn nữa, game vẫn có được lối chơi hành động pha trộn hài hòa với phiêu lưu giải đố cùng những yếu tố kinh dị đặc trưng mà không trò chơi nào khác có thể bắt chước thành công. Thêm vào đó là nền đồ họa phát triển vượt bậc, cùng với sự hỗ trợ rất xuất sắc của âm nhạc và âm thanh đã tạo nên một trò chơi đúng chất kinh dị nhất trong tất cả các phiên bản của RE tính đến thời điểm đó. Cho đến hôm nay, trò chơi đã tròn 8 năm tuổi, nhưng từng ấy thời gian cũng không thể xóa nhòa những giá trị lớn lao mà RECV X đã gầy dựng được. Bạn chưa từng chơi qua game này ư? Hãy tìm ngay một bản bởi không bao giờ là quá muộn để thưởng thức một trò chơi thuộc vào loại kinh điển như Resident Evil Code: Veronica X!

NGỌC CHÂU

Bạn có biết?

Dòng họ Ashford



Dòng họ này đóng một vai trò quan trọng trong cốt truyện của loạt game RE, khi Edward Ashford là một trong những người đồng sáng lập nên tập đoàn hóa chất Umbrella, cùng với Ozwell Spencer và James Marcus, trong thập niên 1960. Con trai ông ta, Alexander, cũng kế thừa cha mình khi làm việc dưới vai trò một nhà khoa học cho Umbrella, tại khu nghiên cứu trên đảo Rockfort. Tại đây, ông ta đã ứng dụng công nghệ sinh sản vô tính, sử dụng ADN từ tổ tiên của dòng họ là Veronica Ashford, tạo nên cặp song sinh Alfred và Alexia Ashford. Alfred là một người thông minh nhưng tính khí thất thường và hơi điên khùng, trong khi Alexia là một thiên tài thực sự. Chính Alexia là người đã tạo ra loại virus được giới thiệu trong RECV X: virus T-Veronica.

Virus T-Veronica

Virus T-Veronica là loại virus được giới thiệu đầu tiên trong RECV X, được tạo ra bởi Alexia Ashford.

Alexia khởi đầu bằng các thí nghiệm với virus Progenitor (loại virus gốc được ông nội cô ta là Edward Ashford cùng Ozwell Spencer tìm ra, từ đó thành lập nên tập đoàn Umbrella). Trong một cuộc thí nghiệm, Alexia đã tạo ra một biến thể mới khi kết hợp virus Progenitor với một đoạn mã di truyền trong gen của loài kiến chúa. Với sự giúp sức của em trai Alfred, Alexia dùng chính cha mình, Alexander Ashford, để làm vật thí nghiệm cho loại virus mà mình mới tạo nên.

Nosferatu

Thế nhưng, thí nghiệm này đã không thành công và Alexander biến thành một loại quái vật gớm ghiếc, vẫn có khả năng tấn công và đầu độc đối phương nhưng hoàn toàn vô tri vô giác. Alexander, dưới hình hài quái vật (được gọi là "Nosferatu"), bị hai người con độc ác giam cầm trong một hầm ngầm tại khu nghiên cứu Nam Cực của tập đoàn Umbrella.

Tiếp tục nghiên cứu loại virus này, Alexia phát hiện ra cơ chế hoạt động của nó: cơ thể vật chủ cần có đủ thời gian để thích nghi với virus. Lúc này cũng là lúc Alexia quyết định đặt tên cho loại virus của mình là T-Veronica, kết hợp từ tên của tổ tiên Veronica Ashford và virus cùng loại T-Virus (hay Tyrant Virus, tác nhân chính gây nên dịch zombie), do cùng là biến thể từ virus Progenitor.

Sau khi đã nắm được sự hoạt động của virus T-Veronica, Alexia quyết định sử dụng chính mình làm vật thí nghiệm. Cô ta tiêm virus vào người và tiến hành quá trình "ngủ đông" trong một bồn chứa trong 15 năm, là khoảng thời gian mà Alexia tính toán để cho cơ thể cô ta thích nghi hoàn toàn với virus T-Veronica. Kể từ đó, đúng 15 năm đã trôi qua, cho đến ngày Claire Redfield đặt chân đến hòn đảo Rockfort.

NHỮNG THIẾT BỊ ĐIỀU KHIỂN KỲ QUẶC

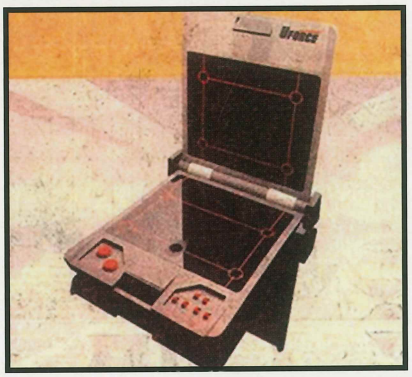
Các thiết bị điều khiển góp phần quan trọng quyết định sự thành bại của một game. Một game có khả năng hỗ trợ tốt nhiều loại thiết bị điều khiển khác nhau sẽ đem đến cảm giác thoải mái và hài lòng cho các game thủ. Tuy nhiên, thực tế cho thấy không phải hãng sản xuất nào cũng làm vừa lòng các "thượng đế" của mình bằng những sản phẩm "vô đối" mà khó ai có thể tưởng tượng ra được. Dưới đây là danh sách những thiết bị "không đụng hàng" để bạn cùng xem và suy ngẫm.

Power Glove

Gần hai thập kỷ, hãng Mattel đã tung ra một thiết bị điều khiển hiểu được cử động tay của người chơi (tương tự Wii Remote ngày nay), mang tên Power Glove và dành cho máy NES. Nó có hình dạng như một bàn tay robot với các nút bấm được tích hợp bên trên. Tuy nhiên, điểm lạ lùng là người dùng cần phải lập trình cho thiết bị này trước khi sử dụng được nó! Đối với các chuyên gia vi tính thì không thành vấn đề, nhưng với người dùng phổ thông thì đó là một cực hình. Không những thế khi hoạt động cơ chế điều khiển của Power Glove cũng cực kỳ dở!

U-Force

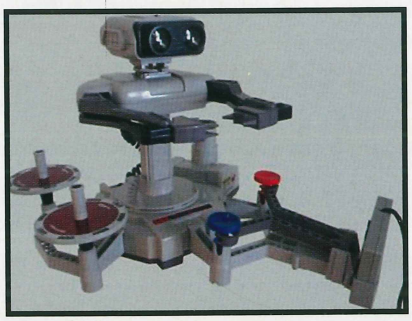
U-Force của Broderbund (cũng dành cho NES) quái dị không kém. Nó được quảng cáo là có hai bộ phận cảm ứng siêu nhạy đồng thời hiểu được bất kỳ động tác nào của người chơi. Nói cách khác, với U-Force bạn không cần phải bấm một nút nào khi chơi game. Tuy nhiên, ngay sau



khi phát hành, thiết bị trên đã bị game thủ phản ứng dữ dội bởi thiết kế khá phức tạp, trông như màn hình dùng trong các máy bay chiến đấu. Vấn đề chính nằm ở chỗ, bạn chỉ có thể "trưng" thiết bị vô dụng này bên cạnh chiếc máy NES bởi nó gần như không hoạt động với bất kỳ game nào.

R.O.B.

R.O.B. (Robotic Operating Buddy) trong giống một nhân vật trong game hơn là thiết bị điều khiển. Tuy nhiên, chính nó đã giúp Nintendo tiêu thụ được hơn 1 triệu bản game cùng tên "Robotic Operating Buddy" trên hệ NES vào năm 1985. Cách chơi của R.O.B. cũng khá sáng tạo: tùy theo tình huống trong game, bạn sẽ phải điều khiển chú robot này thực hiện những động tác theo yêu cầu như bấm các nút hay di chuyển những chiếc vòng xung quanh. Thật đáng tiếc, dù có cách chơi mới lạ, sáng tạo nhưng R.O.B. chỉ hỗ trợ có 2 game là Gyromite và Stack Up.



Rez Trance Vibrator

Các hãng Sega và Q Games đã thiết kế nên sản phẩm này để giúp game thủ có thể cảm nhận được tính năng rung khi chơi game Rez trên hệ Dreamcast. Điều đặc biệt là thiết bị này chỉ được phát hành rất hạn chế dành cho phiên bản Special Edition tại thị trường Nhật. Tính năng rung của nó cũng là một trong những nguyên nhân chính làm nên thành công cho tay cầm PlayStation của Sony sau này. Tuy nhiên, Dreamcast đoản mệnh nên số phận của Rez Trance Vibrator cũng không khá khẩm gì hơn!

Dreamcast Fishing Controller

Đã có rất nhiều cần điều khiển dạng cần câu dành cho các game câu cá trên thị trường nhưng không thiết bị nào "đa chức năng" đến mức kỳ lạ như chiếc cần câu dành cho máy Dreamcast của Sega! Ngoài chức năng câu cá, bạn còn có thể dùng nó để chơi các game thể thao như

Virtua Tennis và cả đối kháng như Soul Calibur. Thậm chí, cần điều khiển này còn tích hợp cả bộ phận cảm ứng chuyển động như Wii Remote hiện nay. Nhưng do chỉ thêm vào cho có lệ nên không xịn bằng Wii Remote và chưa có hãng sản xuất game nào dám khai thác.

LaserScope

Một thiết bị cho phép bạn nhắm mục tiêu bằng mắt và ra lệnh tấn công bằng miệng. Thiết bị tưởng chừng chỉ có trong phim khoa học viễn tưởng này là một sản phẩm thực sự của Konami có tên gọi LaserScope. Nó được phát hành vào năm 1990 và thiết kế cho hệ NES để sử dụng duy nhất cho game Laser Invasion của Konami với giá bán lẻ là 39,99USD. Do hạn chế về công nghệ ở thời điểm đó nên chiếc micro được tích hợp trong sản phẩm chỉ có thể hiểu được duy nhất 1 từ: "Fire!" (Bắn!) mà thôi. Hy vọng chúng ta sẽ có được bản cải tiến của thiết bị này ứng dụng ở các thế hệ game kế tiếp của Konami như Metal Gear Solid chẳng hạn.

Virtual Boy

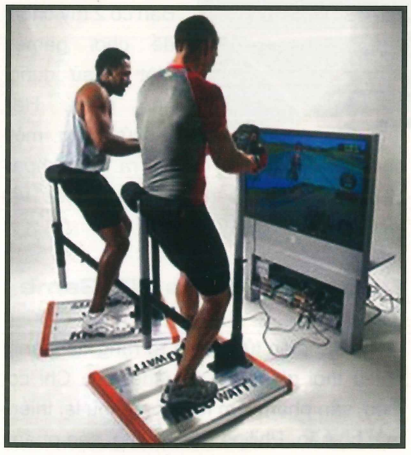
Thiết bị này không chỉ là cần điều khiển, nó còn là cả một hệ thống máy chơi game. Không chỉ kỳ lạ, đây còn là một trong những máy chơi game tệ nhất mọi thời đại do chính ông lớn Nintendo sản xuất và phát hành. Dù được hứa hẹn đem đến những trò chơi 3D mang tính cách mạng tại thời điểm ra mắt nhưng những gì Virtual Boy mang lại chỉ là những mảng màu đỏ và đen khiến bạn phải chóng mặt, hoa mắt.

Dream Machine

Có kiểu dáng khổng lồ đến mức chứa được cả người, có thể Dream Machine quả là thiết bị có "một không hai" trong danh sách này! Hơn nữa mức giá 1500 USD khiến nó trở thành "cỗ máy mơ ước" như đúng tên gọi của mình! May mắn là nhà sản xuất đã kịp suy nghĩ lại và vẫn để nó trong phòng nghiên cứu mà chưa mạo hiểm tung ra thị trường.

Kilowatt

Các thiết bị chơi game yêu cầu sử dụng sức lực không phải là quá hiếm trên thị trường, điển hình là thảm nhảy hay Wii Balance Board của Wii Fit. Tuy nhiên, có lẽ không thiết bị nào kỳ quặc như Kilowatt! Dùng để chơi các game thông thường trên PS2, Xbox hay PC, nhưng thay vì sử dụng các cần analog và phím bấm thông thường, bạn phải đứng trên bục của thiết bị và ra sức đẩy kéo cần joystick rất nặng để chơi game. Với khả năng buộc người chơi vận động nhiều như vậy, chắc chắn Kilowatt là một thiết bị giảm béo rất hiệu quả.



Mindball

Được phát triển vào năm 2004 bởi Swedish Interactive Institute, thiết bị này được gắn chặt vào đầu người chơi. Nó sẽ thu lấy các sóng điện từ có trong não bộ và điều khiển trái banh theo suy nghĩ của người chơi. Ý tưởng đi trước thời đại này có giá 19.000USD, chỉ để chơi được một

game, khiến không game thủ nào có đủ can đảm tậu về để thư giãn.

Onimusha game sword

Không gì tuyệt hơn khi sử dụng tay cầm điều khiển hình kiếm samurai để chơi game Onimusha. Hãng Capcom đã nghĩ như thế khi cho ra đời cần điều khiển hình thanh kiếm để "lăng-xê" cho loạt game Onimusha của mình. Thanh bảo kiếm này thoạt trông khá đẹp, tuy nhiên có lẽ bạn chỉ có thể trưng ở phòng khách vì sự bố trí các phím bấm trên thân một thanh kiếm dài như vậy không thuận tiện chút nào.

Resident Evil game controller

Đây là một trong những tay cầm thuộc loại ấn tượng nhất và được sản xuất hạn chế dành cho phiên bản Resident Evil 4 bên hệ GameCube. Tuy nhiên, nó chỉ có tác dụng làm kiểng hay dùng cho fan sưu tầm là chính bởi lưỡi cưa này hoàn toàn không thể để cưa cây ngoài đời thực như bạn tưởng.

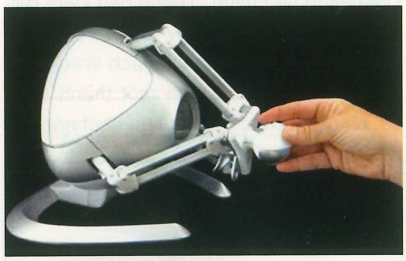
Mindwire shock system

Tương thích với PS2, Xbox, GameCube và PC, thiết bị Mindwire kèm theo các điện cực để bạn gắn vào người khi chơi. Mục đích là để bạn giật "tưng người" khi chơi game! Nhà sản xuất hứa hẹn

là cấp độ điện giật có nhiều biên độ, từ nhẹ đến nặng và chống chỉ định cho những người yếu tim hoặc có thần kinh không vững vàng.

The Falcon

Nếu như đa số các tay cầm điều khiển phản hồi lực bằng cách rung, Falcon sẽ tặng hẳn cho người chơi... "một cú đấm". Mức độ nặng nhẹ cũng tùy thuộc bạn chơi game gì, như thể thao hay hành động. Lời khuyên là hãy cực kỳ cẩn thận nếu bạn có ý định sử dụng thiết bị này khi chơi những game bắn súng có tiết tấu nhanh và mạnh như Quake 4, Unreal bởi "nỗi đau" mà Falcon gây ra sẽ không nhỏ tí nào. Nó được bán với giá 239USD và tương thích với mọi hệ điều hành trên PC.



Toshiba bubble helmet

Có lẽ trong tất cả các loại mũ giả lập thực tế ảo, sản phẩm trên của Toshiba là "khủng" nhất. Nhờ kích thước như quả bong bóng khổng lồ, thiết bị này có thể cung cấp cho người chơi một tầm nhìn rất rộng và chi tiết. Tuy nhiên, nhà sản xuất chưa tính đến chuyện người chơi có thể bị đau cổ khi mang thiết bị "hầm hố" như thế trên đầu.

Điều khiển của máy Atari 5200

Ý tưởng về chiếc cần analog đã được Atari đi đầu thực hiện trong ngành công nghiệp game từ thời chiếc máy 5200 ra đời năm 1982. Nhưng vấn đề ở chỗ dù được coi là chiếc tay cầm mang tính cách mạng nhưng chính thiết bị này lại trở thành gót chân Achilles của toàn bộ hệ thống do các kỹ sư đã sử dụng chất liệu dẻo rất yếu, tưởng như có thể chảy nhão ra trong điều kiện thời tiết nóng nực. Bên cạnh đó, vị trí của phím analog khiến game thủ không

biết phải cầm thế nào và vận hành thế nào. Đây cũng chính là lý do khiến tuổi đời của hệ thống chơi game này rất ngắn ngủi (1 năm) dù chi phí sản xuất được coi là đắt nhất thời bấy giờ.

Turbo Touch 360 (dùng cho SNES và Sega Genesis)

Mục đích thay thế những phím định hướng nổi trên một chiếc tay cầm bằng bề mặt cảm ứng để giúp việc điều khiển phương hướng trở nên nhẹ nhàng và êm dịu hơn đã bị phá sản hoàn toàn. Bởi chính việc "chạm đâu, quay đấy" của chiếc điều khiển này đã gây bao nhiêu phiền toái lẫn rắc rối cho game thủ khi thưởng thức trò chơi.

TI-99 Joystick (PC)

Máy vi tính của những năm 80 không được nhà sản xuất nhắm đến đối tượng chơi game nhưng đã có những người nghĩ khác. Texas Instruments' TI-99 là sản phẩm như vậy. Đây là một chiếc máy tính với chức năng cài đặt thêm ổ đĩa có kích thước to gấp đôi so với máy thường và có thể chơi các game như Pac-Man... Bạn có 2 tùy chọn để chơi game. Một là sử dụng bàn phím. Hai là sử dụng một chiếc tay cầm "ngô chẳng ra ngô, khoai chẳng ra khoai", "bấm mãi không được" và kiểu dáng thì cực kỳ lố bịch!

Điều khiển Philips CDi Game (CDi)

Hãng điện tử Philips rõ ràng đã giành nhiều thời gian cho ý tưởng này. Chỉ có điều, sản phẩm làm ra dường như lại thiếu mất bộ não. Philips CD-I là một sản phẩm "bạc mệnh". Thiết bị là một điều khiển từ xa với chiếc cần analog giòn, dễ vỡ, những phím bấm thì lại nhỏ như hạt đậu nên rất khó thao tác. Hơn thế nữa, những trò chơi trên hệ máy này đều thuộc hàng "hạ cám" dù rằng có

sự góp mặt của tên tuổi huyền thoại Zelda. Nhưng xin thưa, đây là những bản Zelda tệ nhất trong lịch sử và không đáng để bạn bận tâm.

Intellivision Disk

Trông Intellivision Disk như một chiếc điện thoại di động. Nhưng các phím điều khiển di chuyển không chỉ là 4 hay 8 mà là vô số hướng. Chính vì vậy, nếu lỡ tay nhấn lệch chỉ vài phân, nhân vật của bạn sẽ lập tức quay mòng mòng.

Sega Activator

Bài học đáng nhớ từ U-Force rằng sử dụng tia hồng ngoại là phương thức tồi tệ nhất để chơi game chưa làm SEGA tỉnh giấc. Họ mong muốn chiếc hình bát giác này sẽ cho phép game thủ đứng vào giữa và chiến đấu ác liệt, vung tay vung chân. Sau 8 năm phát triển trong phòng thiết kế, sản phẩm bị xếp lại vì không muốn biến người chơi thành những anh hề.

Jaguar Controller

Đây có phải là điện thoại cố định? máy fax? radio? Không phải, đây là chiếc điều khiển mà Atari sản xuất để phục vụ cho nền công nghiệp giải trí điện tử thời 64-bit.

Arm Sprint

Ba game thủ đã gãy tay khi chơi game thùng Arm Sprint, mô phỏng trò "vật tay"" truyền thống! Người chơi game này phải dùng tay mình để cố ghì được một cánh tay máy xuống sàn. Sau những tai nạn kể trên, nhà phân phối game Atlus đã thu hồi 150 máy Arm Sprint để điều tra trong tháng 8/2007. Đại diện của công ty nói: "Chúng tôi cho rằng đôi khi người chơi đã quá hưng phấn và cố đặt tay mình ở những tư thế không bình thường".

VỸ ĐIỆP
(TỔNG HỢP TỪ IGN, GAMEDAILY)

Loa máy tính
TIẾNG SẤM TỪ LOGITECH

Kiếm một bộ loa "đúng nghĩa" cho game không phải chuyện dễ, càng khó hơn nữa nếu bạn đang tìm loa cho chiếc console next-gen của mình. Hầu hết tựa game "nóng" hiện nay đều hỗ trợ âm thanh vòm Dolby Digital 5.1. Thiết lập hệ thống âm thanh vòm "thực" trên máy tính dễ hơn nhiều so với hệ console vì Xbox 360 và PlayStation 3 đều không có ngõ xuất âm thanh vòm analog như các chip âm thanh trên máy tính mà chỉ có duy nhất ngõ quang (optical). Và một bộ loa 5.1 có ngõ vào quang, "đánh" đúng tầm thực là "hàng hiếm". Logitech có lẽ mau mắn nhận ra điều này khi làm nức lòng game thủ với bộ loa Z-5450 Digital.

Z-5450 Digital xứng đáng nối gót bộ loa Logitech Z-5400/5500 *(ID: G0611_65)* từng là giấc mơ của nhiều game thủ. Loa khá lớn, thùng sub có thể chiếm hết cả gầm bàn của bạn. Thiết kế loa không quá cầu kỳ, vẫn là "chiếc áo" đen thường thấy. Thùng sub vuông vức, có lỗ thông gió phía trái và cũng là lỗ thoát âm vì loa trầm thiết kế chìm bên trong thùng, kích thước màng loa 16,5cm. Các loa vệ tinh có thiết kế đơn giản, dạng chân đứng, màn chắn bằng vải và mỗi loa chỉ có 1 loa thành phần màng giấy, kích thước 6,5cm. Nét nổi bật của hệ thống loa vòm này là 2 loa sau kết nối không dây với bộ điều khiển trung tâm. Đặc điểm này rất tiện lợi để bố trí vì việc chạy dây cho 2 loa sau không phải là chuyện dễ dàng, nhất là khi bạn muốn giữ sự tươm tất và tính thẩm mỹ cho phòng nghe nhìn. Tuy nhiên, 2 loa sau lấy nguồn bằng dây điện AC, không có chọn lựa dùng pin. Hộp điều khiển trung tâm có đầy đủ chức năng điều khiển, có màn hình LED hiển thị thông tin. Kèm theo loa còn có bộ điều khiển từ xa lớn, dễ nhấn.

Trên hộp điều khiển trung tâm có nhiều ngõ nhập, đặc biệt là cụm ngõ nhập số đáng giá, gồm 1 ngõ vào đồng trục (coaxial) và 2 ngõ quang (optical); bên cạnh ngõ vào analog 5.1 và ngõ AUX. Do đó, bộ loa này rất thích hợp cho Xbox 360 và PlayStation 3 có ngõ xuất quang. Trên bộ điều khiển còn có ngõ vào cho tai nghe. Logitech Z-5450 Digital hỗ trợ nhiều chuẩn âm thanh vòm: THX, DTS, Dolby Digital và hỗ trợ chuẩn giả lập âm thanh vòm cho nguồn stereo là Dolby Pro Logic II (phim và nhạc).

Vậy chất âm của Z-5450 Digital có đáng nối gót đàn anh Z-5500 hay không? Thử kết nối ngõ quang với Xbox 360, chắc chắn cảm giác đầu tiên của bạn sẽ là sự tiện lợi: gắn dây vào là... xong. Thử với Guitar Hero 3, những bài rock quen thuộc trỗi lên thật mạnh mẽ, càng giúp bạn có cảm hứng bắt nhịp cùng ngón đàn. Âm trầm rất mạnh mẽ, dàn đều và đương nhiên cũng dễ khiến... hàng xóm của bạn qua nhà gõ cửa. Tiếng miết ngón trên cây guitar điện nghe rất "tê", vừa gắt gỏng, vừa nhừa nhựa, đủ để giúp bạn hòa mình vào không gian đêm rock trong game. Cả tiếng hò reo của fan rock nghe văng vẳng từ 2 loa sau cũng được Z-5450 Digital vẽ nên rất đẹp. Tiếp theo với Call of Duty 4: Modern Warfare, ấn tượng lần này của tôi là thứ âm thanh vòm tuyệt vời. Nếu chơi với tai nghe hoặc bộ loa 2.1, kể cả loa 5.1 ngõ vào analog, chắc chắn bạn sẽ bỏ sót những âm thanh "vặt" như tiếng bước chân phía sau của đồng đội, tiếng sột soạt khi bạn chạy ngang qua tán lá... nhưng Z-5450 Digital không bỏ sót một âm thanh nhỏ nhặt nào đến từ phía sau lưng. Bạn cũng nên để âm lượng nho nhỏ, nếu không bạn sẽ giật mình khi có quả lựu đạn nào đó phát nổ gần mình đấy! Tiếng dù bật tung trong gió, tiếng rít của gió qua vành tai khi vừa nhảy ra khỏi máy bay, tiếng la hét của đồng đội, của đối phương... Mọi thứ âm thanh đều rất thật và "đúng hướng". Tài năng của Z-5450 Digital tiếp tục tỏa sáng với Forza Motorsport 2, một game mô phỏng đường đua khá "khó xơi". Bạn sẽ dễ dàng nhận ra sự khác biệt giữa tiếng động cơ Lamborghini Gallardo 10 xi-lanh và chiếc Porsche #82 Red Bull 911 GT3 Cup 6 xi-lanh. Tiếng gầm rú của động cơ rất thật, tôi rất thích tiếng xe vụt qua mặt hoặc xe khác chạy ngược lại, cả tiếng hò reo của khán giả dần dần hút mất phía sau khi bạn vụt qua.

Chất âm tốt, mạnh mẽ, hiệu ứng âm vòm xuất sắc nhưng Z5450 Digital vẫn còn một chút khiếm khuyết nhỏ ở tầng âm cao. Tiếng rít của bánh xe khi bị trượt trên đường, tiếng kính vỡ khi bạn bắn xuyên qua, tiếng nước lõm bõm... vẫn còn thiếu độ chát chúa. Tuy vậy, rõ ràng Z-5450 Digital hoàn toàn có thể tách bạn ra khỏi thế giới thực dễ dàng đem bạn vào một không gian đầm chất game. Giá: 520 USD.

Công suất: Trước: 38w x2; Giữa: 42w; Sau: 40,5w x2; Sub: 116w; **Tần số đáp ứng:** 35Hz – 20kHz.

ĐỒNG ANH

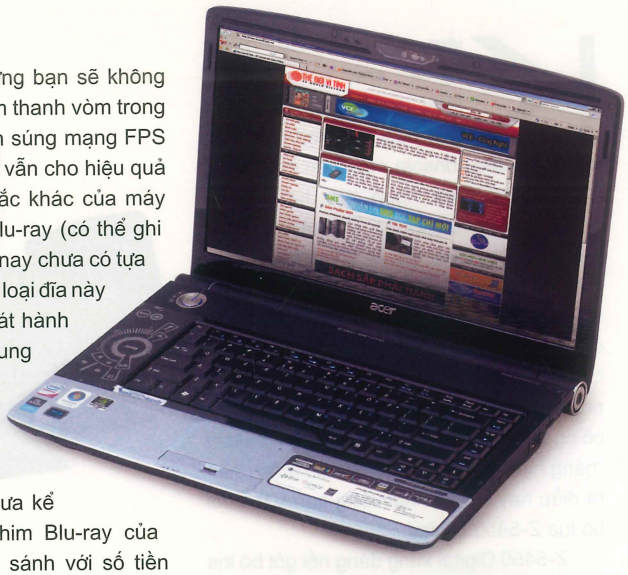
Liên hệ
Song Tấn
40 Nguyễn Cư Trinh, Q.1, TP.HCM
ĐT: (08) 920 6400

Máy tính xách tay MANG GAME RA ĐƯỜNG

Máy tính xách tay (MTXT) chơi game là niềm mơ ước của nhiều game thủ, vì nó đòi hỏi cấu hình mạnh, nhìn phải "bốc" và đương nhiên là hỗ trợ được càng nhiều game PC càng tốt. Vài tên tuổi sản xuất MTXT chơi game lừng danh như Alienware, Malibal, Gateway... nhưng sản phẩm của họ vẫn còn khá xa lạ với thị trường trong nước. Gần đây, Acer và Lenovo vừa tung ra sản phẩm dành cho giải trí gia đình, đó là chiếc Acer Gemstone Blue và Lenovo ideapad Y510. Hai cỗ máy này có cấu hình mạnh, thiết kế độc đáo và hiển nhiên thỏa mãn được những gì game thủ mong muốn.

Acer Aspire 6920G 833G32Bn

Có biệt danh là "ngọc xanh" (Gemstone Blue), chiếc Aspire 6920G 833G32Bn có thiết kế dựa trên mô hình Gemstone trước đây của Acer: các góc bo tròn, những điểm nhấn bằng đèn... nhưng khác biệt của Gemstone Blue là cụm nút điều khiển cảm ứng độc đáo cho đa phương tiện CineDash Media Console nằm riêng phía góc trái bàn phím. Chức năng này cho bạn vào thẳng tiện ích đa phương tiện Acer Acarde (nền Windows XP) mà không cần vào hệ điều hành chính. Điểm độc đáo hiếm thấy là Gemstone Blue được trang bị hệ thống loa 5.1 với 3 loa phía trên bàn phím và 2 loa phía trước. Công suất của hệ loa này rất tốt, đủ lớn để chơi game trong môi trường yên ắng nhưng bạn sẽ không cảm nhận được rõ nét âm thanh vòm trong game. Nếu bạn chơi bắn súng mạng FPS thì một chiếc tai nghe tốt vẫn cho hiệu quả cao hơn. Một nét đặc sắc khác của máy là được trang bị ổ đọc Blu-ray (có thể ghi DVD), đương nhiên hiện nay chưa có tựa game nào phát hành trên loại đĩa này nhưng nhiều công ty phát hành game đã có kế hoạch tung ra đĩa game Blu-ray cho PS3, Xbox 360, đĩa game Blu-ray cho PC cũng sẽ xuất hiện trong một ngày không xa. Chưa kể tính kinh tế khi xem phim Blu-ray của Gemstone Blue nếu so sánh với số tiền đầu tư cho một dàn nghe nhìn Blu-ray dân dụng (vì ít nhất phải có đầu đọc Blu-ray và TV độ nét cao). Thử với đĩa phim Blu-ray "I am legend" dùng mã hóa VC-1, ổ đọc rất tốt và êm ở độ nét 720p. Màn hình gương widescreen 16" với tần số đáp ứng 8ms, khá tốt cho nhu cầu của game. Nếu chơi thể loại dàn trận thì hẳn bạn sẽ biết sự "lợi hại" của màn hình widescreen so với màn hình 4:3. Bàn phím, chuột touchpad của máy khá lớn và dễ dùng nhưng bạn vẫn cần một bộ bàn phím và chuột riêng nếu muốn ngồi chơi thoải mái. Máy chạy êm và mát ngay cả khi sử dụng trong thời gian dài. Bộ tiện ích Empowering có 1 nút tắt góc trên bên phải khá tiện lợi, cho bạn chuyển các chế độ dùng pin, chế độ màn hình, âm thanh... và là công cụ sao lưu, phục hồi và tinh chỉnh hệ thống tiện lợi. Hơi tiếc là máy không có ngõ IEEE 1394 để tăng khả năng giao tiếp với các thiết bị đa



Acer Aspire 6920G 833G32Bn với biệt danh Gemstone Blue

So sánh tính năng

Hệ thống	Cấu hình	Cổng giao tiếp	Trọng lượng máy/ adapter (kg)	Giá (USD)
Acer Aspire 6920G 833G32Bn	Intel Core 2 Duo T8300 2,4GHz, cache L2 3MB, chipset GM965, DDR2 3GB, đồ họa GeForce 9500M GS, ổ cứng 320GB, màn hình gương widescreen 16", ổ đọc Blu-ray, khe cắm thẻ nhớ, Windows Vista Home Premium.	VGA, HDMI, modem, ethernet, 4 USB, 3 audio, Express Card, Bluetooth, Wi-Fi 802.11a/b/g/draft N, webcam, nhận diện vân tay.	3,35 / 0,52	1749 USD Bảo hành 1 năm
Lenovo ideapad Y510-2541	Intel Core 2 Duo T7500 2,2GHz, cache L2 4MB, chipset GM965, DDR2 2GB, đồ họa GeForce 8600M GT, ổ cứng 250GB, màn hình gương widescreen 15,4", ổ ghi DVD, khe cắm thẻ nhớ, Windows Vista Home Premium.	VGA, S-video, modem, ethernet, IEEE 1394, 3 USB, 2 audio, Express Card, Bluetooth, Wi-Fi 802.11a/b/g/draft N, webcam (hỗ trợ nhận diện gương mặt).	2,96 / 0,42	1699 USD Bảo hành 1 năm

phương tiện khác.

Aspire 6920G 833G32Bn có cấu hình khá mạnh, nền Penryn của Intel: bộ xử lý Core 2 Duo T8300 2,4GHz với cache L2 3MB, FSB 800MHz và hỗ trợ tập lệnh SSE4 (được sản xuất trên dây chuyền 45nm); bộ nhớ DDR2 3GB có độ trễ 5-5-5-15 chạy kênh đôi (1 thanh dung lượng 1GB và thanh còn lại 2GB); chip đồ họa GeForce 9500M GS 512MB; ổ cứng 320GB và hệ điều hành Windows Vista Home Premium. Thử nghiệm với 3Dmark 06 trên nền Vista, hệ thống ghi được 3627 điểm. Số điểm này chưa nói lên cụ thể điều gì. Thử nghiệm không chính thức với một số game tải nặng về đồ họa cũng như một số game chạy với thư viện DirectX 10, nhìn chung, Gemstone Blue đều chạy được các game nặng và chạy rất tốt nếu bạn thiết lập đồ họa cho game ở mức trung bình hoặc thấp. Cụ thể, với Lost Planet và Crysis chạy với DirectX 10, hệ thống chạy khá ì ạch ở mức thiết lập cao, chỉ đạt trung bình 7 khung hình/giây (fps), dễ làm bạn thất vọng. Nhưng thiết lập ở mức thấp, Crysis chơi rất tốt, đạt mốc 24fps, ít khi bị giật hình và khung hình hiện ra mượt mà. Tuy vậy, với Lost Planet thì chỉnh mức thiết lập ở mức thấp vẫn chưa cải thiện được nhiều, chỉ đạt khoảng 15fps. Trong khi đó, với các game khác như Medal of Honor, Fifa08, hệ thống thoải mái "gánh" ở mức "high"; cả game nặng ký như Bioshock với thiết lập "Med" chạy mượt mà.

Đáng nói nhất chính là thời gian dùng pin của Gemstone Blue. Với một chiếc MTXT kích thước 16'' thuộc dạng để bàn, ít hãng sản xuất nào chú trọng nhiều về thời gian dùng pin. Tuy nhiên, Gemstone Blue chạy rất "chì", thử nghiệm sơ bộ, bạn có thể chơi game liên tục được gần 3 giờ.

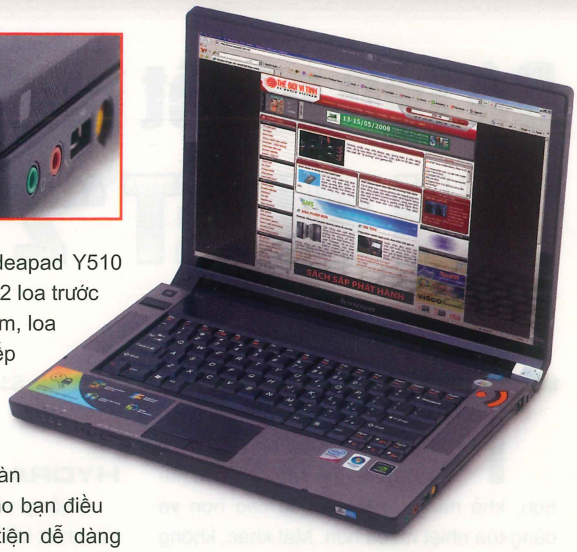
Lenovo ideapad 510-2541

Dòng MTXT ideapad "nóng hổi" của Lenovo xuất hiện với model đầu tiên Y510 khá ấn tượng. Ngoại hình của Y510 không có gì đặc biệt, vẫn giữ dáng trang trọng thường thấy, các góc máy vuông vức. Tuy nhiên, điểm hấp dẫn của máy chính là màn hình gương có một lớp kiếng phủ trọn mặt

trong máy nên trong hơn. Ideapad Y510 cũng có thiết kế loa vòm 4.1: 2 loa trước và 2 loa bên trái/phải bàn phím, loa sub ở dưới đáy, hướng trực tiếp xuống mặt bàn nhưng chất âm chưa thật hấp dẫn cho game và hiệu ứng âm vòm vẫn chưa rõ nét. Phía trên bàn phím là dãy nút cảm biến, cho bạn điều chỉnh nội dung đa phương tiện dễ dàng hơn. Tiện ích đa phương tiện của Lenovo là Shuttle Center cho phép nghe nhạc, xem phim, xem hình. Tuy nhiên, Y510 lại không có chức năng khởi động ngay vào tiện ích này mà phải vào hệ điều hành chính. Ổ ghi DVD của Y510 thuộc dạng nuốt đĩa.

Cũng thừa hưởng những công nghệ đặc trưng của các dòng máy trước, ideapad Y510 có công nghệ nhận diện gương mặt qua webcam 1,3Mp tích hợp phía trên màn hình thay cho công nghệ nhận diện vân tay thường thấy. Ngoài ra, nút Novo cho phép người dùng phục hồi hệ điều hành rất dễ dàng và nhanh chóng nếu hệ thống gặp sự cố. Bàn phím và điều khiển chuột touchpad cũng rất êm ái, dễ dùng.

Lenovo ideapad Y510 có cấu hình khá, nền Merom: chạy Core 2 Duo T7500 2,2GHz, cache L2 4MB với FSB 800MHz (công nghệ 65nm); bộ nhớ DDR2 2GB (5-5-5-15); đồ họa GeForce 8600M GT 256MB, ổ cứng 250GB. Hệ thống ghi được 4212 điểm 3Dmark06, nhỉnh hơn một chút so với Gemstone Blue cho dù Y510 có chip đồ họa cấp thấp hơn. Lặp lại thử nghiệm với Lost Planet và Crysis, Y510 lại tỏ ra "khó tính". Đều ở mức thiết lập đồ họa "high", Y510 lại cho tỉ lệ fps ở Lost Planet tốt hơn Crysis nhiều, đạt đến 18fps và nếu bạn chỉnh xuống mức "Med" thì Y510 tải Lost Planet thoải mái. Trong khi đó, Y510 tỏ ra khá vất vả với Crysis ở mức khung hình 1280x800 cho dù đã thiết lập đồ họa



Lenovo ideapad 510-2541

ở mức thấp nhất. Tuy nhiên, khi chuyển xuống độ phân giải 1024x768 với mức thiết lập "Med", tỉ lệ khung hình tạm chấp nhận được, khoảng 20fps. Với 3 game nhẹ hơn là Bioshock, Medal of Honor và Fifa08, Y510 chạy tốt ở thiết lập đồ họa mức cao tuy vẫn thua Gemstone Blue một chút về tỉ lệ fps. Qua thử nghiệm sơ bộ, pin của Y510 chỉ có thể chơi game liên tục khoảng 1 giờ 30 phút.

Cả 2 model trên có thể chơi tốt những game thời thượng hiện nay nhưng nếu bạn muốn thưởng thức trọn vẹn vẻ đẹp của game ở mức đồ họa cao nhất thì phải... ngồi yên một chỗ với máy tính để bàn. Tính năng khử răng cưa vẫn là một thứ "xa xỉ" ngay cả đối với những cỗ máy để bàn mạnh mẽ. Dù vậy, những gì Gemstone Blue và ideapad Y510 làm được khiến chúng có thể là ngôi sao đáng giá trong thị trường MTXT giải trí.

LÊ DUY

Liên hệ

Gemstone Blue: Acer Việt Nam

1 Lê Duẩn, Q.1 , TP.HCM; - ĐT: (8) 910 6888

191 Bà Triệu, Hà Nội; - ĐT: (4) 220 0660

ideapad Y510: FPT Phân Phối

1 Láng Hòa Lạc, P.Mễ Trì, Q.Từ Liêm , Hà Nội;

ĐT: (4) 730 1518

63Võ Văn Tần, P.6, Q.3 , TP.HCM; ĐT: (8) 933 0999

Kết quả thử nghiệm

MTXT	3DMark06 1.1.0				Game (khung hình/giây)				
	Điểm 3DMark	Điểm Shader Model 2.0	Điểm ánh sáng động/ Shader Model 3.0	Điểm CPU	Fifa 08	Lost Planet	Crysis	Bioshock	Medal of Honor
Aspire 6920G 833G32Bn	3627	1410	1344	2085	59	7	7	19	29
Lenovo ideapad Y510-2541	4212	1754	1538	1943	60	18	3	17	28

Thử nghiệm: chạy với hệ điều hành và các tiện ích cài mặc định của máy. Chạy game ở độ phân giải thực của hệ thống (Gemstone Blue ở 1366x768; Ideapad Y510 ở 1280x800). Các game thử nghiệm thiết lập ở mức "High". Tắt khử răng cưa.

Bộ tản nhiệt cho VGA

TẢN NHIỆT "2 TRONG 1"

Tương tự bộ xử lý (BXL) máy tính, kiến trúc đồ họa cũng thay đổi không ngừng nhằm tạo ra những sản phẩm mạnh hơn, khả năng xử lý đồ họa cao hơn và cũng tỏa nhiệt nhiều hơn. Mặt khác, không gian chật chội trên bo mạch chủ (BMC) và mỗi dòng card đồ họa được thiết kế riêng, các nhà sản xuất khó có được những sản phẩm đáp ứng tốt nhu cầu đặc biệt của người dùng, như ép xung chẳng hạn. Chúng ta hãy cùng xem Cooler Master "xoay xở" với 2 tản nhiệt nước khá đặc biệt dành riêng cho dòng card đồ họa sử dụng chipset ATI HD2900XT và NVIDIA 8800GTX và 8800 Ultra.

Để kiểm tra khả năng tản nhiệt, chúng tôi sử dụng cấu hình phần cứng trong thử nghiệm quạt tản nhiệt *(ID: A0708_86)*, bộ nguồn Cooler Master RealPower MRS-700 (700W) đủ đáp ứng công suất theo yêu cầu hệ thống. Không gian thử nghiệm được mở rộng với thùng máy Cosmos 1000 *(ID: G0801_93)*. Sử dụng phép thử đồ họa 3Dmark 2006 ở độ phân giải 1280x1024, bật chế độ khử răng cưa 8 mẫu (8xAA) và lọc đẳng hướng mức 16xAF. Môi trường thử nghiệm 27°C, kết quả được ghi nhận bằng phần mềm Rivatuner, so sánh với quạt tản nhiệt chuẩn của card Palit HD2900XT (chipset ATI Radeon HD2900XT) và MSI T2D768E (chipset NVIDIA 8800GTX).

Trong 1 hệ thống tản nhiệt bằng chất lỏng, Hydra 8800, Glacier 600 chỉ là phần đế hấp thu nhiệt (waterblock), không có bộ tản nhiệt (radiator) và bình chứa chất lỏng (tank). Chúng tôi đã "mod" lại bộ tản nhiệt Aquagate S1 *(A0708_86)* để có 1 hệ thống hoàn chỉnh.

HYDRA 8800

HYDRA 8800

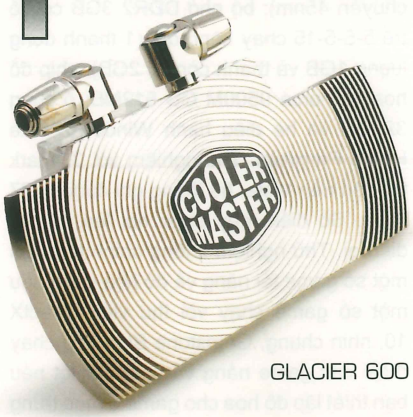
Giống với tên gọi, Hydra 8800 là bộ tản nhiệt kết hợp giữa "nước và gió"; người dùng có thể sử dụng 1 trong 2 hoặc cả 2 cách trên cùng lúc. Hydra 8800 được thiết kế dành riêng cho dòng card đồ họa NVIDIA GeForce 8800GTX và 8800Ultra. Phần "nước" khéo léo lồng ghép bên trong phần "gió" nên tạo vẻ ngoài khá giống quạt tản nhiệt đi kèm card đồ họa (gọi tắt là quạt chuẩn), có thêm 2 đầu nối dành cho tản nhiệt nước. Ấn tượng nhất là bề mặt tiếp xúc với BXL được làm bằng đồng nguyên chất, gia công sáng bóng, có kèm keo tản nhiệt. Quạt hoạt động rất êm, dùng nguồn DC 12V, công suất tối đa 1,44W, tốc độ khoảng 1.800rpm nhưng không có nút điều chỉnh tốc độ.

Thao tác lắp ráp khá đơn giản, tuy nhiên bạn nên đọc kỹ hướng dẫn sử dụng và phải thật cẩn thận khi tháo quạt chuẩn để tránh làm đứt tụ, gãy điện trở. Bạn cũng đừng quên miếng đệm tại các vị trí tiếp xúc với bộ nhớ và MOSFET của card, có tác dụng giải nhiệt và hạn chế tiếng ồn.

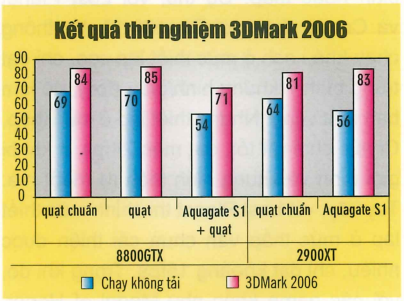
GLACIER 600

Khác hẳn quạt chuẩn đồ sộ chiếm cả khe PCI liền kề, Glacier có thiết kế đơn giản, trọng lượng 390g, kích thước 197x125x13,8mm, nằm gọn trong khu vực card đồ họa. Giống với Hydra 8800, Glacier 600 chỉ phù hợp với dòng card đồ họa ATI Radeon HD2900XT. Bộ tản nhiệt có dạng phiến với các đường xẻ rãnh trên thân nhằm tăng diện tích tiếp xúc. 2 đầu nối dành cho tản nhiệt nước có thể xoay 360°, giúp lắp đặt dễ hàng hơn. Đường dẫn chất lỏng được thiết kế đi qua GPU, bộ nhớ, các MOSFET, hấp thu tối đa nhiệt lượng từ các linh kiện trên card. Phần đế hấp thụ nhiệt từ GPU được làm bằng nhôm, vẫn được chăm chút khá kỹ, có kèm keo tản nhiệt để đạt hiệu năng cao nhất.

Thao tác lắp đặt cũng đơn giản, bạn chỉ việc tháo quạt chuẩn, gắn Glacier 600



GLACIER 600



lên vị trí cũ và giữ chặt bằng ốc vít, cũng đừng quên miếng đệm tại các vị trí tiếp xúc với bộ nhớ và MOSFET. Cẩn thận hơn, bạn nên sử dụng các miếng lót cách điện khi gắn tản nhiệt lên card.

Ở chế độ không tải, card MSI 2D768E được làm mát bằng quạt (không sử dụng tản nhiệt nước), nhiệt độ GPU chênh lệch không đáng kể so với khi sử dụng quạt chuẩn. Khi kết hợp giữa "gió và nước", nhiệt độ GPU chỉ 54°C, thấp hơn đáng kể so với 69°C của quạt chuẩn. Kết quả cũng tương tự với phép thử 3DMark 2006 khi sử dụng giải pháp "2 trong 1", nhiệt độ GPU chỉ 71°C so với 84°C của quạt chuẩn. Thử nghiệm với Glacier 600 trên card Palit HD2900XT ở chế độ không tải, nhiệt độ GPU HD2900XT dao động ở mức 56°C so với 64°C của quạt chuẩn. Tuy nhiên với 3DMark 2006 lại cao hơn 2°C so với quạt chuẩn do Aquagate S1 thuộc dòng tản nhiệt nước "mini" nên kết quả thử nghiệm cũng tương đối "khiêm tốn" (xem bảng kết quả).

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ

An Phú

121 Lê Thị Riêng, Q.1, TP.HCM

ĐT: (8) 925 0719

Gỡ rối tơ lòng

Game online không chỉ ảnh hưởng đến chuyện học hành, công ăn việc làm mà còn ảnh hưởng đến tình yêu đôi lứa. Không ít các bạn trẻ hoang mang và bối rối khi tham vấn Trung Tâm OIC. Vì vậy, trong số tạp chí tháng 5 này, TGVT-Thế Giới Game chọn đăng 3 trường hợp "tình duyên lận đận" tiêu biểu.

Tôi có chơi game online và kết hôn với một người con gái trong trò chơi. Chúng tôi vẫn thường xuyên liên lạc qua chat cũng như cùng chiến đấu và gắn bó với nhau gần cả năm. Tôi bắt đầu xem cô ấy như là vợ của mình thật và có dự định tiến xa hơn nữa. Tôi sẵn sàng chia sẻ với cô ấy khi cùng chiến đấu (tiền, máu...). Gần đây tôi mới phát hiện cô ấy đã lừa tôi, ngoài tôi cô ấy còn quen nhiều người và cũng thường xuyên xin tiền họ.

Khi tham gia vào trò chơi, chắc bạn cũng hiểu được phần nào đó chỉ là trò chơi và mối quan hệ vợ chồng chỉ là "ảo". Tuy là trò chơi nhưng nó lại là một xã hội thu nhỏ và trong thế giới game cũng có người tốt kẻ xấu. Và bạn đã không may gặp một "cô vợ ảo" không chân thật. Chúng tôi biết tình cảm cũng như niềm hy vọng bạn đặt vào cô gái kia, nhưng cũng mong bạn đủ bình tâm để nhận biết được dẫu sao đó cũng chỉ là một trò chơi và bạn hãy mỉm cười vì mình may mắn chỉ bị lừa trên mạng chứ không phải là ngoài đời thật. Và rút cho mình một bài học là chớ vội vàng đặt tình cảm vào một cô gái mà mình chưa biết rõ.

Tôi đã có người yêu và tôi cũng chơi game online. Trên game tôi được xem như một vị anh hùng và biết bao cô gái ngưỡng mộ. Tôi cũng kết hôn cho vui vì tôi nghĩ đó chỉ là trò chơi. Cùng chiến đấu với người "vợ ảo" tôi càng cảm phục cô ấy. Tôi cảm thấy cô ấy rất hiểu tôi trong khi người yêu tôi thì cho là tôi toàn chơi những trò chơi vô bổ. Tôi bắt đầu lên mạng nhiều hơn chỉ mong được gặp và trò chuyện cùng cô ấy. Tôi cảm thấy hình như tôi bắt đầu yêu cô ấy mất rồi!

Chơi game, hòa nhập vào thế giới game, bạn cũng dần đặt trọng tâm của mình cũng vào các mối quan hệ trên game. Phải chăng bạn đã "nhiệt tình" với thế giới mạng mà quên chăm sóc người yêu nên cô ấy mới cảm thấy chán ghét trò chơi ấy và không cảm thông với bạn? Thật ra hơn ai hết, bạn hiểu các mối quan hệ trong thế giới game không đủ bền chắc cho bạn gắn bó lâu dài. Mọi tình cảm trên mạng tuy là rất thật, rất chân thành, nhưng nếu bạn muốn xây dựng mối quan hệ ấy tiến xa hơn nữa thì cần xây dựng trên một nền tảng bền vững chứ không chỉ trên trò chơi. Và liệu cô gái kia có suy nghĩ như bạn, hay những sự quan tâm, đồng cảm ấy chỉ diễn ra trong trò chơi? Giải quyết mọi khúc mắc với người yêu chính là mối bận tâm lớn nhất của bạn trong lúc này.

Bạn trai em rất mê game, những lúc hẹn với em thì bạn rất lười đi. Bạn có thể bỏ cả ngày đi chơi game, nhưng một tuần lại chỉ dành cho em một buổi mà cũng rất khó khăn mới hẹn được.

Khi yêu nhau hai người luôn cần có thời gian để có thể tìm hiểu cũng như chăm sóc nhau. Tình cảm lúc ấy mới có thể tồn tại một cách lâu dài và bền vững. Theo như em cảm nhận thì tình cảm của bạn có phần dành cho game nhiều hơn mình, và có bao giờ em bày tỏ cho bạn hiểu? Vì khi yêu chúng ta rất cần bày tỏ với nhau những điều mà em cảm thấy bức xúc để có thể hiểu nhau cũng như trân trọng nhau hơn.

TGVT-Thế Giới Game dự kiến số tháng 6/2008 sẽ đăng tải các trường hợp tham vấn về chuyện các bạn trẻ mê game bỏ nhà "đi bụi". Nếu quan tâm, quí bạn đọc (phụ huynh, game thủ...) có thể gửi email cho TGVT-TGG: game@pcworld.com.vn (phần subject của email vui lòng ghi "OIC"). Để được tư vấn trực tiếp, quí bạn đọc vui lòng liên hệ trung tâm Thông Tin và Tư Vấn Trực Tuyến OIC: 557-559 Sư Vạn Hạnh nối dài, P.13, Q.10. TP.HCM. ĐT: 8680456. Email: info.oic@vinagame.vn.

Chuyên mục "Gỡ Rối Tơ Lòng" là một hoạt động xã hội do các thành viên của hiệp hội Game Việt Nam (VGB) thực hiện nhằm giải tỏa tâm lý về các game trực tuyến đang được phát hành tại Việt Nam.

Tôi định mua Xbox 360 Elite nhưng không biết loại Xbox 360 Elite có được Microsoft thay chip 65nm để khắc phục lỗi Ring of Deadth chưa? Tôi nghe nói như Xbox 360 loại thường có chip 65nm rồi. *(i_love_pari000@yahoo.com)*

Xbox 360 Elite vẫn sử dụng công nghệ 90nm. Hiện Microsoft chưa công bố chính thức việc sử dụng chip mới theo công nghệ 65nm cho tất cả các đời máy Xbox 360. Theo thông tin từ một số diễn đàn (forum) có uy tín thì các máy Special Edition Halo 3 (được phát hành khá hạn chế) từ số 734 được trang bị chip 65nm. Tuy nhiên việc thay chip này vẫn chưa khẳng định được Xbox 360 có hết lỗi Ring of Death hay không.

Tại sao khi em cài đặt xong trò "Đột kích" (Cross Fire) của VTC Game thì không vào chơi được? Hệ thống báo lỗi là: "GameGuard execute error:111. Error ouccurred while running GameGuard. Please send all *.erl files in GameGuard folder to gamé@inca.co.kr via email". *(michael_vn111@yahoo.com)*

Bộ phận hỗ trợ của VTC Game cho biết thông báo này thường xuất hiện khi chạy GameGuard và xảy ra lỗi với các file .erl. Bạn cần gỡ bỏ Cross Fire rồi cài lại từ đầu để khắc phục lỗi này.

Cho hỏi cách xoá nhân vật trong Võ Lâm Truyền Kỳ 2. *(bachcongtu1701@yahoo.com)*

Bộ phận hỗ trợ của VinaGame cho biết hiện chức năng xóa nhân vật trong Võ Lâm Truyền Kỳ 2 chưa được mở. Vì thế, bạn chưa thể xóa nhân vật vào thời điểm này. Nếu có nhu cầu trao đổi thông tin, bạn có thể gửi e-mail về địa chỉ hotro.volam2@vinagame.vn, hoặc liên lạc tổng đài dịch vụ khách hàng số 1900.561.558.

Em muốn hỏi cách giải nén file game NDS có đuôi là .rar chứ không phải .zip và một số file .r01, .r02... *(deluxe_1995@yahoo.com)*

Để giải nén các file trên, bạn cần sử dụng phần mềm PowerArchiver 2007, Winrar hoặc các phần mềm giải nén có tính năng tương tự. Dạng file có đuôi .r01, .r02... là các file được chia nhỏ từ 1 file lớn, khi giải nén, bạn nên bắt đầu giải nén từ file đầu tiên, phần mềm giải nén sẽ tự nối các file đó và tạo thành 1 file lớn hoàn chỉnh.

Tôi đang chơi Assassin's Creed trên PC, nhưng khi đến thành Jerusalem thì bị văng game, máy không báo lỗi gì? *(troynguyen@yahoo.com.cn, nemesic999@yahoo.com.vn)*

Phiên bản Assassin's Creed mà bạn đang sử dụng đã bị lỗi. Bạn nên liên hệ với nơi bán đĩa để được đổi đĩa mới.

Máy tính có cấu hình CPU Intel Core 2 Duo 2GHz, RAM 1GB, VGA ATI HD2600XT 512MB. Sau khi cài đặt xong Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PC) thì phần Detection của game báo là CPU của máy không đạt yêu cầu, đề nghị CPU tối thiểu phải là PIV 3GHz. Cho hỏi không lẽ CPU trong máy tính của tôi không bằng chip PIV 3GHz sao? *(sir_mhieu@yahoo.com)*

Trường hợp này là do phần Detection chưa được cập nhật về khả năng của các loại CPU đời mới. Bạn hãy bỏ qua lỗi trên và chơi game bình thường.

Cho hỏi Lineage II phiên bản Việt hóa (L2VH) hiện đang được đội ngũ nào phát hành, có bản quyền hay không? Theo tin em có được thì L2VH có bản quyền trên nền Java, nhưng server đặt tại nước ngoài. Trang chủ của L2VH là www.l2vn.com. *(lineage2_and_me@yahoo.com)*

Chúng tôi chưa nhận được thông tin chính thức từ những người phát triển và phát hành trò chơi Lineage II phiên bản Việt hóa, nên không thể khẳng định phiên bản này có bản quyền hay không.

Tôi muốn mua 1 card đồ họa PCI Express 16X 2.0, nhưng bo mạch chủ chỉ có khe PCI Express 16X 1.1. Tôi có thể gắn card Saphire HD 3450 512MB DDR2 lên bo mạch chủ Gigabyte 8I915G Duo không? *(dervoux_195@yahoo.com.vn)*

Bạn vẫn có thể gắn card Saphire HD 3450 512MB DDR2 lên bo mạch chủ Gigabyte 8I915G Duo, tuy nhiên tốc độ truyền nhận dữ liệu trên card đồ họa theo lý thuyết chỉ đạt mức PCI Express 16X 1.1.

Cho em hỏi làm sao để học được kỹ năng sống ở Võ Lâm Truyền Kỳ 2? *(hiepsithoigian911@yahoo.com)*

Kỹ năng sống (hay kỹ năng thu thập) trong Võ Lâm Truyền Kỳ 2 bao gồm các kỹ năng: đào khoáng, đốn củi, canh tác, hái thuốc, thuộc da, kéo tơ, tập linh. Sau khi đạt đến cấp 10, muốn học kỹ năng nào, bạn hãy đến NPC dạy kỹ năng đó để học. Ví dụ, bạn có thể gặp Đại Khoáng Công (tọa độ: Thành Đô 229/214) để học kỹ năng đào khoáng, gặp Lý Phong Thu (tọa độ Tuyền Châu 200/185) để học kỹ năng canh tác.

Trong S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl, ngay ở bài đầu tiên, nhân vật chính ở trong nhà, có 1 gã béo làm nhiệm vụ mua bán... nhưng tôi không biết thoát ra khỏi đấy để bắt đầu vào "chiến đấu" như thế nào. Tôi đã tìm mọi cách để tìm đường - mở cửa mà không được. *(mchicadstyle@yahoo.com)*

Gã béo ấy là Sidorovich (Trader). Sau khi vào game, bạn sẽ nghe hắn nói một vài điều. Tiến lại trước mặt hắn, đợi khi có tùy chọn Talk thì bạn nhấn phím F để xem và nhận nhiệm vụ mà hắn giao, lúc ấy cửa sẽ được mở khóa. Tiếp theo, bạn ra cửa, nhấn F để mở cửa và đi ra ngoài. Đến đây, bạn đã chính thức đặt chân vào thế giới của các Stalker rồi đấy.

Máy cấu hình Core 2 Duo 2.2GHz, RAM 1GB, card đồ họa onboard 224MB có thể chơi được trò Ghost Recon Advanced Warfighter 2 và Hitman: Blood Money được không? *(superthief_nhs@yahoo.com)*

Rất tiếc cho bạn là cả hai tựa game kể trên đều không hỗ trợ đồ họa tích hợp (onboard). Ghost Recon Advanced Warfighter 2 yêu cầu VGA GeForce 6200/Radeon 9700 trở lên, còn Hitman: Blood Money yêu cầu GeForce FX5200/Radeon 9500 trở lên.

Em đang chơi Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, nhưng không qua được nhiệm vụ "Retrieve a hardcopy output for a single Dvorak execution cycle" ở màn 4 Pent House. *(lonelycat14792@yahoo.com)*

Lúc thực hiện nhiệm vụ "Retrieve...", bạn đang ở trong một phòng lớn có nhiều cụm máy tính. Khi kích hoạt các cụm máy tính này thì đa số màu của đèn báo của chúng sẽ giống nhau, chỉ có 1 cụm có màu khác biệt. Bạn nhanh chóng chạy đến cụm có màu đèn báo khác biệt đó, thực hiện lệnh (bấm "switch") và tìm một cụm khác (đèn báo sẽ đổi màu đặc biệt ngay sau đó). Lần lượt như vậy, bạn sẽ hoàn thành nhiệm vụ này.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 5 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 5
WII: 5 triệu 1 / NDS: 2 triệu 6 / PS2: 2 triệu 5 / PS3: 6 triệu 8

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (Có BH)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

Hotgame Giải Phóng chuyển về 106 tập thể G3 Trung Tự (Điện thoại: 04.292.34.55)

Giá trị Ảo

Hà Nội hè năm 2013...

Vào thời điểm này, game online đang bùng nổ với hàng trăm tựa game cùng tung ra với đủ các thể loại: MMORPG, MMOFPS, Casual, thậm chí cả thể loại mới MMORTS, thừa sức làm thỏa mãn tất cả các gamer khó tính nhất. Và trong số này, game được ưa thích nhất là Thần Võ Vô Biên, trò chơi MMORPG do hãng Đất Việt phát hành. Có thể nói bất kì một tay chơi game nào, dù là dân sành sỏi về game hay những bậc nữ nhi chân yếu tay mềm, thậm chí cả những con mọt sách, đến cả đăng ký ID (tài khoản chơi game) như thế nào cũng không biết, đều nghe tên game này ít nhất vài lần. Người người chơi Thần Võ, nhà nhà luyện Thần Võ, và rồi, Thần Võ Vô Biên đã trở thành một thước đo chuẩn mực nhất cho sự "pờ rồ", đại diện cho sự sành điệu trong giới gamer, gamer nào muốn chứng tỏ ta đây là đẳng cấp trong thế giới game thì chắc chắn phải có đẳng cấp cao trong thế giới Thần Võ Vô Biên trước đã. Và tất nhiên, những người đứng top luôn giành được những ánh mắt ngưỡng mộ kính trọng của các tay gamer khác. Theo thống kê, tại Hà Nội chỉ có 4 người đứng trong top thập đại cao thủ của Thần Võ Vô Biên.

Tại trung tâm game online Hùng Bá Quán – nơi lựa chọn hàng đầu của các tay chơi game sành sỏi, đặc biệt là các tay cao thủ chơi Thần Võ Vô Biên, vì hệ thống bảo vệ an ninh cực kì tốt – có hai cậu trai đang ngồi chơi Thần Võ và tán chuyện với nhau:

- Hùng này, mày có một đôi Hỏa Phụng của Huyền Trân Phái đúng không?

- Ừ, trước kia tao chơi nhân vật nữ mà. Mày cần ngay không tao đưa cho? Mà cần để làm gì?

- Ừ thì... tao định mượn!

- Hỏa Phụng á? Đấy là thú cưỡi cho con gái mà! Mà tao nhớ mày có nhân vật nữ nào đâu, có thì cũng chả đủ level mà cưỡi.

- Ừ thì, tao thích thế. Mày có cho tao mượn không nào?

- Tò mò tí, nói thật đi, định làm gì hả, hehe.

- Ừ thì, ừm ừm...

- Bỏ cái điệu "Ừ thì" đi ông Bảo của tôi ơi, ấp úng mãi, để tao đoán nhé, tăm được em gái nào hả?

- Sao, sao mày biết?

- Xời, tao còn lạ gì mày chứ? Thế nào, em nào, nói ra đi để anh em còn biết hướng giải quyết?

- Một em tao quen lúc ở chiến trường Kinh Ngư, có nick chat Yahoo nữa.

- Xinh không?

- Nhìn cam (webcam) rồi, xinh lắm, trông lại hiền nữa.

- Khà khà, thế thì để tao giúp cho? Thế này này, tao thấy con gái thường thích nhất những món quà ấn tượng. Đặc biệt là đứa con gái là một game thủ thì chắc chắn nó sẽ mê tít những món đồ trong Thần Võ, xời, lập luận như thám tử. Thấy tao giỏi không?

Đã quá quen với việc tự nói tự khen của thằng bạn thân, Bảo chỉ gật đầu và im lặng nghe Hùng tiếp tục:

- Mày hiện thời đang đứng top Thần Võ ở Hà Nội này, vấn đề đồ trong game với mày chỉ là chuyện nhỏ, hehe, tao nữa, dám chắc hai ta mà ghép đồ vào thì chẳng có tay nào ở Việt Nam này hơn được. Đôi Hỏa Phụng tao cho mày luôn đó, tao cũng có nhiều nhân vật nữ hơn mày, thích gì tao đưa đồ cho. Với lại, mày chịu khó đi theo bảo vệ con bé, đứa nào léng phéng định KS (Kill Steal) hay có mưu đồ gì bất chính, mày cứ đồ sát thẳng tay.

Bảo cười toét miệng, trong lòng khen thầm thằng bạn thân vì sự phóng khoáng của nó, thế mới gọi là bạn chứ! Và mặc dù trời hè Hà Nội nóng thật như lời Hùng nói nhưng trong lòng Bảo lúc này lại thấy mát rượi khi nghĩ đến cảnh mình cùng cô bạn nọ dắt tay nhau đi trên phố.

Y như kế hoạch, vài ngày sau đó, Hùng liên tục gửi Thần Kim (tiền trong Thần Võ) cho bạn để mua đồ tặng trong Thần Võ cho cô bạn kia. Nào thì Song Long Nhẫn, Bùa Hộ Mệnh, Áo Thiên Kim... toàn những món đồ hàng xịn cho nhân vật nữ cả.

- Sao rồi mày, mọi chuyện ổn chứ, thái độ con bé như thế nào?

- Ngon rồi mày ơi, nó thích lắm, bảo là tao ga-lăng thật đấy, bao nhiêu đồ xịn như thế mà tặng hết cho nó. Lại còn bảo có tao đi cùng nó thấy thật an tâm.

- Haha, tiến tới đi chứ còn gì nữa, nó có vẻ xiêu xiêu rồi đấy.

Một tuần sau, vừa mới bước chân vào Hùng Bá Quán, suýt chút nữa Hùng đã bật ngửa ra sau vì bỗng dưng bị thằng bạn lao chồm tới.

-Trời ơi, mày ơi, sung sướng quá, tao hẹn được nó đi ăn chè ngày mai rồi này!

- Tí nữa mày làm tao ngất. Thế có cho tao đi cùng không?

Bảo chỉ cười vì biết bạn trêu.

- Haha, tao đùa đấy, chúc mừng mày! Đúng thời khắc rồi đấy, nó bắt đầu thích mày rồi. Để tao bày cho nhé, ngày mai í, mày chờ nó ăn xong, tán chuyện một lúc rồi bắt đầu bâng quơ hỏi mấy câu linh tinh, hehe, cho địch phân tâm ấy mà. Sau đó đột nhiên mày nói với nó 3 từ quan trọng nhất đi.

Haha, tao dám chắc đối phương sẽ ngất vì sung sướng đấy.

- Nhưng đây mới là lần hẹn đầu mà!

- Mày chả hiểu gì cả, con gái giống như cái cây ấy, để lâu nó lớn lên khó chặt lắm, tốt nhất là cái lúc đang mầm như thế này này, còn chờ gì nữa hả?

- Híc, được, tao sẽ cố! Cổ vũ tao đi, haha!

Một ngày trôi qua, như thường lệ, Hùng lại ghé Hùng Bá Quán vào buổi trưa. Không thấy tiếng hô hào của thằng bạn thân như mọi khi, nó lạ lắm, nhìn quanh. A kia rồi, đúng là Bảo đang ngồi trong góc, vẻ thất thểu.

- Ơ hay thằng này, bị sao thế, thằng nào hack nick mày à?

Bảo ngẩng mặt lên nhìn thằng bạn thân loáng một giây rồi lại gục xuống, thở dài:

- Mày làm sao thế? Tao chả hiểu gì cả? – Hùng nói lộ rõ vẻ lo lắng

- Nó có bạn trai rồi!

- Thế là thế nào? Bạn trai á? Thằng bạn trai nó liệu có gì hơn mày chứ?

- Nó bảo tao không phải mẫu người nó thích, chỉ là bạn mà thôi. Nó muốn một người có thể che chở, bảo vệ cho nó.

Hùng ngạc nhiên lắm, gằn mạnh:

- Che chở, che chở đến thế nào nữa, bao nhiêu đồ xịn, bao nhiêu Thần Kim, đi đâu cũng kè kè theo như một vệ sĩ không công? Tao thật chẳng hiểu gì cả?

Dường như cảm xúc bị dồn nén, Bảo òa lên:

- Mày mới không hiểu! Bạn trai nó không chơi game!

Đột nhiên, Bảo sững người lại nhìn ra phố, theo trực giác, Hùng cũng nhìn theo hướng ấy. Kìa, một cô bé mặc bộ váy màu hường đang đi cùng một cậu trai trạc tuổi. Hình như đó chính là cô bé mà Bảo đã nhắc đến với nó, Hùng đoán vậy vì đã có lần thằng bạn thân kể cô bé ấy rất yêu màu hường. Chàng trai đi cùng dáng vẻ cao ráo, rất cân đối, phải nói thật sự rằng anh ta đầy nam tính.

Quay lại nhìn thằng bạn thân, cặp mắt thâm quầng vì thức trắng cày game, đôi tay khẳng khiu vì quanh năm suốt tháng làm bạn với chuột và bàn phím, đôi chân gầy nhẳng vì chẳng đi đâu, Hùng thở dài ngao ngán...

HẢI KHA

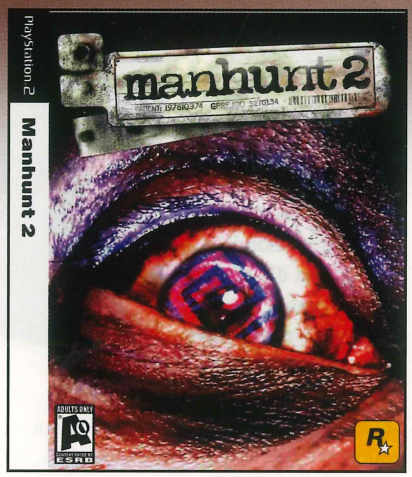
Những bóng game Tội Lỗi

Mời bạn đến với mặt trái của lãnh địa game. Chỉ để tham quan cho biết thôi nhé!

Bạo lực thái quá

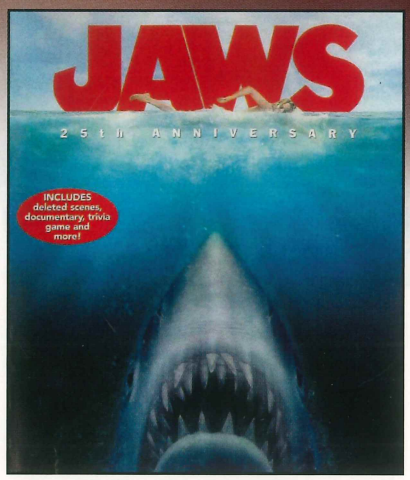
Bạo lực luôn tồn tại trong game, nhưng phải ở mức chấp nhận được. Một số game làm lại quá nhấn mạnh vào mặt này, đến mức bị xếp loại AO (dành riêng cho người trưởng thành). Dư luận phản đối. Nhiều game đã bị cấm phát hành tại một số quốc gia.

Tiêu biểu là ManHunt2 của RockStar, với những pha hành động mà chỉ trong phim kinh dị mới có. Người chơi "có dịp" thi triển những ngón đòn giết người tàn bạo: lén từ đằng sau, đánh gục đối thủ, dùng xẻng xắn đứt đầu... Chơi game mà tựa như xem quân khủng bố cắt đầu con tin. Vẫn biết game do hãng RockStar phát triển thường bạo lực, nhưng người viết rất sốc khi xem những hành động phi nhân tính ấy và không hiểu sao người ta có thể nhét những điều kinh khủng như vậy vào game. Dẫu rằng tất cả do người chơi điều khiển, nhưng chính nhà phát triển đã tiếp tay khi cung cấp sẵn công cụ (dao, búa, xà beng, các hoạt cảnh...), để người chơi thực hiện những pha giết người rùng rợn. Game xếp loại AO, bị cấm phát hành tại Ailen...



Mortal Combat (MC): tất cả phiên bản đều chứa các cảnh rùng rợn. Khi đánh bại đối thủ, người chơi có một khoảng thời gian để thi triển các ngón đòn kết thúc. Mỗi nhân vật đều có nhiều chiêu kết thúc, nên chuyện xương sọ văng tứ tung, đầu rơi máu đổ là điểm đặc trưng của dòng game MC.

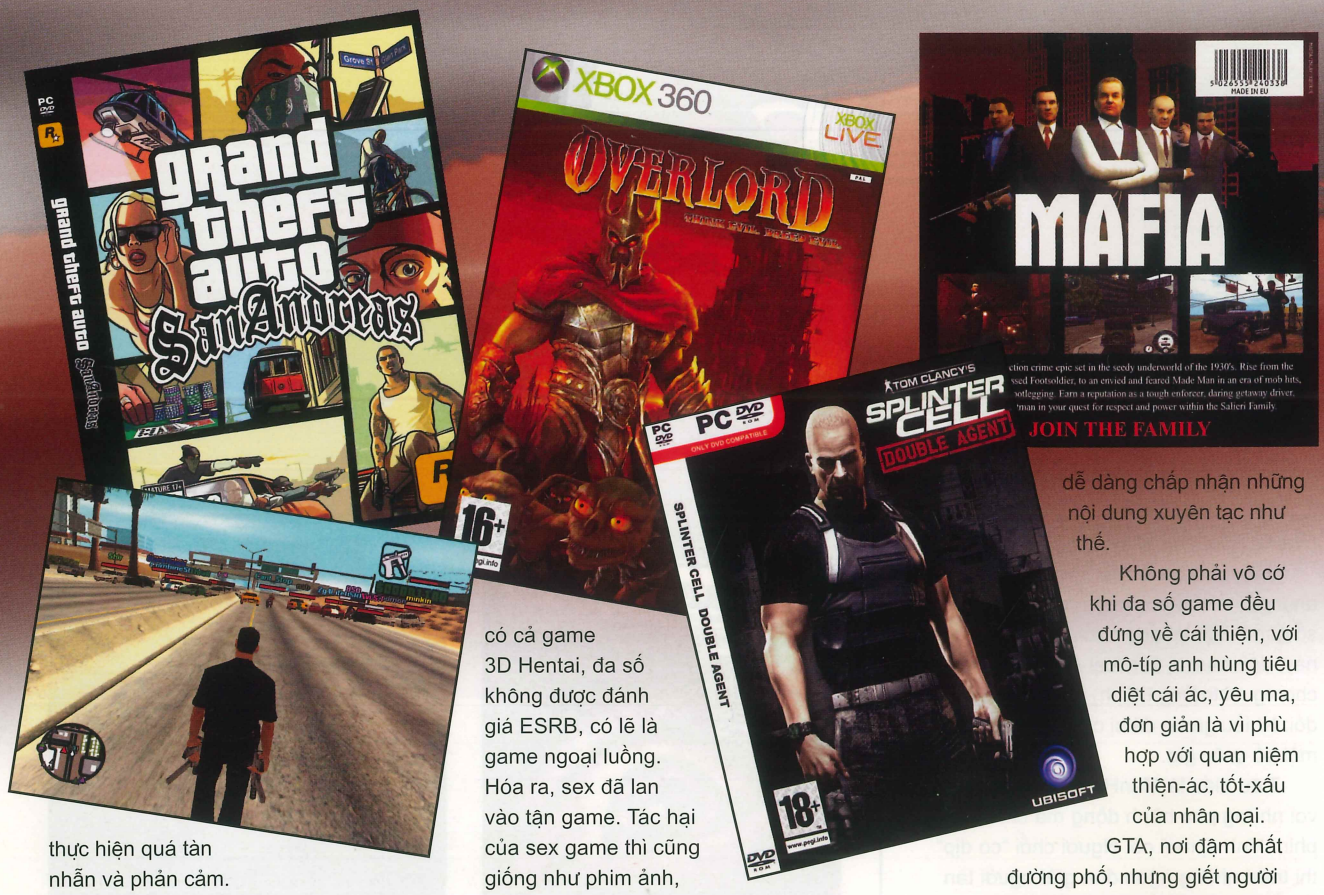
Bạo lực đến mức bệnh hoạn thì khó có thể chấp nhận được. Tiếp xúc với những game như vậy, liệu người chơi học được gì, hay chỉ làm chai sạn dần tâm hồn?



Những ý tưởng "đột phá"

Ý tưởng thường ảnh hưởng rất lớn đến thành công của một dự án game. Các game của hệ máy Nintendo DS thường rất sáng tạo. Vì thế, không phải ngẫu nhiên khi đây là hệ chơi game cầm tay bán chạy nhất. Thỉnh thoảng, một vài game quảng cáo là có ý tưởng mới lạ kiểu như "chưa thấy bao giờ", "lần đầu tiên xuất hiện", "trải nghiệm mới", tạo ra sự tò mò nơi game thủ. Trong số ấy, vẫn có những ý tưởng khác thường đến... bất thường.

Trong Jaws Released, bạn vào vai cá mập trắng Jaws, lang thang khắp biển cả, vào sông suối, ao hồ... Mục tiêu: săn bất cứ thứ gì bạn gặp, từ cá voi, cá heo... Nhưng thường gặp nhất là những người dân bé nhỏ, có thể là người câu cá, một gia đình đang tắm biển... Tất cả những gì bạn phải làm là ngoạm lấy đối thủ, ngấu nghiến, tung lên rồi táp, tạo ra một "mớ bấy nhầy" đỏ thẫm. Có thể game cho ta cảm giác lạ khi đóng vai cá mập, hay nhà sản xuất cho rằng đó là thông điệp để con người nhận thức sự đe doạ do mình gây ra cho động vật. Nhưng bạn thân mến, không thể biện minh cho việc giết người bằng một thông điệp tốt đẹp nếu cách



thực hiện quá tàn nhẫn và phản cảm.

Còn GTA: San Andreas, với ý tưởng "mới" về cách tiêu diệt đối thủ, nhân vật chính dùng xe xúc kẻ xấu số xuống hố, rồi dùng xi măng chôn sống. Không phải vô cớ mà SA bị dư luận lên án vì nội dung bạo lực, phản giáo dục, hạ thấp nhân phẩm người phụ nữ...

Với Over Lord, bạn đóng vai Quỷ vương, xâm chiếm và cai trị con người. Một ý tưởng đi ngược lại quan niệm tốt đẹp về cái thiện, cái đúng. Chưa được thử qua, nhưng nhìn bức hình dân làng la hét, chạy khỏi ngôi nhà đang bốc cháy, trong khi chính bạn là người điều khiển đám quỷ đốt, tôi hơi rợn.Thế là vui nhộn? Rùng mình hơn khi bạn tiếp tục làm nhiều điều như thế, để rồi lấy lý do là trừng trị những tên vua hung ác, tham lam. Một lý do giả tạo. Game đưa ra cho bạn các lựa chọn, làm ác rồi phân vân chọn lựa. Tựa như, cướp bóc xong rồi suy nghĩ trả hay giữ. Rồi lại tiếp tục làm ác, rồi lựa chọn.

Hôm rồi, người viết vô tình (hay cố ý?) lựa được một game có hình Manga (hoạt hình Nhật) dễ thương gồm những cô bé xinh xắn.Vốn yêu thích Manga, bèn mua về. Chơi chán chưa từng thấy, cứ xem tranh tĩnh, đọc câu thoại, rồi chọn lựa, cuối cùng được thưởng những tấm hình Hentai 100%. Game còn tạo ra nhiều chương ẩn, với mục tiêu cho mở tất cả ảnh sex của game. Lên mạng tìm, hoá ra game dạng này có rất nhiều, thậm chí có cả game 3D Hentai, đa số không được đánh giá ESRB, có lẽ là game ngoại luồng. Hóa ra, sex đã lan vào tận game. Tác hại của sex game thì cũng giống như phim ảnh, sách báo đồi trụy nhưng nguy hại hơn vì nó tạo sự tò mò lớn nơi người chơi và cũng khó kiểm soát hơn. Nhớ nói không với văn hóa phẩm đồi trụy bạn nhé.

Game và chính trị liên quan gì đến nhau? Xem nào, liệu một người dân Mỹ chân chính sẽ chấp nhận việc chính phủ là đồng minh với phát xít Đức? Hay Liên Xô, đại diện cho lực lượng tiến bộ chống phát xít, lại phát động cuộc chiến xâm lược Mỹ? Game thủ Mỹ, Nga nghĩ gì về những game như thế? Dù chỉ là nội dung tưởng tượng, nhằm tạo nền cho trò chơi nhưng việc tô xấu, sai lệch hình ảnh của một quốc gia như thế vẫn là điều khó chấp nhận. Nếu một ngày, trong một game nọ, Việt Nam xuất hiện như một nước hiếu chiến, ngang ngược xâm lược nước khác? Bạn nghĩ sao? Dẫu rằng game chỉ là giải trí, nhưng

dễ dàng chấp nhận những nội dung xuyên tạc như thế.

Không phải vô cớ khi đa số game đều đứng về cái thiện, với mô-típ anh hùng tiêu diệt cái ác, yêu ma, đơn giản là vì phù hợp với quan niệm thiện-ác, tốt-xấu của nhân loại. GTA, nơi đậm chất đường phố, nhưng giết người bị truy nã thì "lên sao", còn trong Mafia hay Splinter Cell giết nhầm dân thường là Game Over, không đơn thuần chỉ làm game khó hơn, mà bản thân nhà sản xuất cũng muốn giảm tính hung hăng nơi người chơi. Cái thiện, cái đúng luôn được trân trọng, dù dưới hình thức nào. Không thể vì lợi nhuận, tạo ra những sản phẩm câu khách mà làm đảo lộn những quan niệm thiện-ác, tốt-xấu...

Bạn đừng quan niệm một game thành công về tài chính, được nhiều người mua, hay báo chí nước ngoài khen ngợi thì game đó hay, tốt... Chúng ta phải xem trò chơi đó có phù hợp với văn hoá Việt Nam không? Nội dung thế nào? Nhiều nước quen với "văn hoá súng đạn", nhưng Việt Nam thì khác. Chúng ta có một nền văn hoá riêng, yêu quí cái thiện, cái đẹp, yêu hoà bình...

Ý kiến người viết có thể nặng nề, nhưng chắc vẫn có nhiều người cùng suy nghĩ. Mục đích chính vẫn mong muốn đóng góp làm cho game ngày càng lành mạnh, để game thực sự mang đến niềm vui, sự giải trí bổ ích, mang tính giáo dục... Thay cho việc phải giật mình khi nghe về một vụ án nghiêm trọng nào đó mà một trong những nguyên nhân là ảnh hưởng của trò chơi.

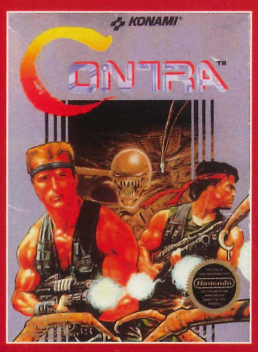
Một ngày mới đang tới, mong nhiều điều tốt đẹp.

PHƯƠNG THANH

NHỮNG GAME Chơi Phối Hợp Hay Nhất

Thưởng thức trò chơi một mình không phải lúc nào cũng là ý kiến hay, nhất là với những trò chơi tập trung mạnh cho chức năng chơi phối hợp (co-op). Mới bạn cùng Thế giới game điểm qua những trò chơi tiêu biểu nhất được thiết kế khá tốt chức năng này. Hy vọng bạn có thể dựa vào danh sách này để "chiêu đãi" bạn bè trong những dịp hội họp như sinh nhật, lễ, tiệc v.v.

Contra



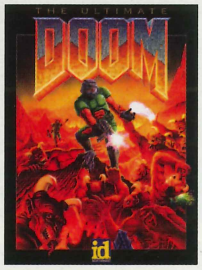
Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Hệ máy: Arcade, NES, PC, Xbox 360, Commodore 64, MSX 2, ZX Spectrum.

Lấy cảm hứng từ các bộ phim Rambo, Predator và Alien, Konami đã nhào nặn ra Contra, một game chơi phối hợp có sức cuốn hút hết sức mãnh liệt nhờ hệ thống màn chơi độc đáo, những trận đấu trùm hoành tráng và kho vũ khí đa dạng. Các nhân vật chính trong Contra cũng được lấy cảm hứng từ các diễn viên phim hành động nổi tiếng thập kỷ 80 như Arnold Schwarzenegger và Sylvester Stallone. Cho đến hôm nay, Contra vẫn giữ nguyên sự hấp dẫn của mình và minh chứng rõ nhất là sự xuất hiện của HD Contra trên dịch vụ trực tuyến Xbox Live Arcade của Microsoft cũng như sự trở lại của nó bằng phiên bản Contra 4 trên hệ Nintendo DS.

Doom

Phát triển: id Software
Phát hành: id Software, Activision, Atari, SEGA
Hệ máy: PC

Mặc dù không phải là viên gạch đầu tiên đặt nền móng cho thể loại game hành động góc nhìn thứ nhất nhưng sự xuất hiện của Doom vào tháng 10/1993 chính là bước ngoặt lớn làm thay đổi diện mạo của thể loại này và cả ngành công nghiệp game nói chung. Không chỉ phần chơi đơn xuất sắc mà phần chơi mạng của game cũng tuyệt vời không kém với hai mục chơi deathmatch và đặc biệt là co-operative hỗ trợ từ 2-4 tay chơi cùng phối hợp để săn quỷ. Thật khó để tin rằng đây là một tựa game đã có tuổi đời gần 15 năm khi sức hút của nó sau khoảng thời gian ấy vẫn không hề thay đổi, đặc biệt là những cảm xúc đầu tiên về lối chơi co-op trên hệ PC. Đáng tiếc là trong hai phiên bản mới nhất của mình là Doom III và bản mở rộng Resurrection of Evil chức năng này chỉ xuất hiện trên phiên bản Xbox.



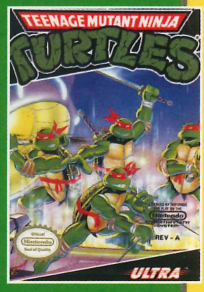
Double Dragon

Phát triển: Technos Japan Corporation
Phát hành: Taito Corporation
Hệ máy: Arcade, NES, Amiga, Atari 2600...

Ngay từ thuở bình minh của nền công nghiệp game, Double Dragon (DD) đã để lại những dấu ấn đặc biệt của riêng mình với hệ thống các đòn thế đa dạng và lối chơi phối hợp rất ấn tượng trong khi hầu hết các game đi cảnh 2D khác chỉ cho phép nhân vật của bạn nhảy và đấm (hoặc đá). Ngoài ra, với DD nhân vật của bạn có thể nhặt các vũ khí để sử dụng như roi da hay dao găm.

Mặt khác đoạn kết của Double Dragon khi bạn chơi chế độ 2 người mới thực sự gây sốc cho game thủ. Sau khi Marian, người bạn gái bị bắt cóc được giải cứu bởi 2 nhân vật chính thì cả hai phải quyết đấu với nhau để chọn ra người duy nhất xứng đáng với cô ấy. Một đoạn kết hoàn toàn vượt quá tưởng tượng của người chơi! Chính những yếu tố này đã giúp Double Dragon trở thành một trong những tựa game Co-op phổ biến nhất trên hệ NES và mới đây, phiên bản HD Double Dragon cũng vừa được giới thiệu trên Xbox Live Arcade.

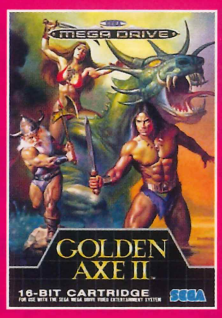
Teenage Mutant Ninja Turtles



Phát triển: Konami
Phát hành: Konami
Hệ máy: NES, Amiga, ZX Spectrum, Virtual Console...

Dựa trên bộ phim hoạt hình cùng tên được phát sóng tại Mỹ, Konami đã khuấy động làng game thời bấy giờ với hơn 4 triệu bản được bán ra trên toàn thế giới, giúp nó trở thành một trong những game không phải do Nintendo phát hành bán chạy nhất trong lịch sử của máy NES. Hiện tại, trò chơi tuyệt vời này đã được hồi sinh trên Wii thông qua dịch vụ Virtual Console. Đừng quên rủ thêm bạn chơi khác cùng thưởng thức qua phần chơi phối hợp của trò chơi hấp dẫn này.

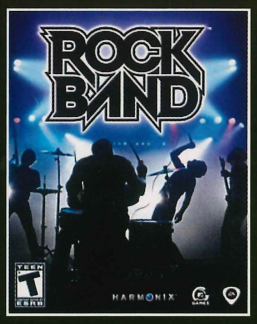
Loạt game Golden Axe



Phát triển: Technos Japan Corporation
Phát hành: Taito Corporation
Hệ máy: Arcade, NES, Amiga, Atari 2600...

Golden Axe mang lại cho người chơi rất nhiều điều thú vị vì game thủ có thể lựa chọn 1 trong 3 nhân vật khác nhau để chơi. Mỗi nhân vật đều có những đòn tấn công cơ bản như nhau, bên cạnh đó, mỗi người lại có những câu thần chú đặc biệt của riêng mình. Mỗi khi nhân vật của bạn đọc thần chú, các hiệu ứng hình ảnh sẽ xuất hiện tràn ngập màn hình rất ấn tượng. Từ cảnh những con rồng phun lửa thiêu cháy mặt đất cho đến cảnh mặt đất nứt ra thành những đường rãnh lớn. Chính hệ thống phép thuật ấn tượng, những màn chơi độc đáo và giá trị chơi lại cao giúp dư âm của Golden Axe vẫn vang mãi đến hôm nay. Trong khi chờ đợi bản Golden Axe đang được phát triển bạn có thể cùng bạn bè thưởng thức lại trò chơi khá thú vị này trong phiên bản Sega Classics Collection trên hệ PS2, PSP, tải trực tiếp từ dịch vụ Virtual Console của Wii hoặc Xbox Live Arcade.

Rockband

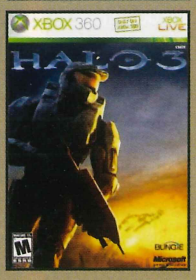


Phát triển: Harmonix Music
Phát hành: MTV Games – Electronic Arts
Hệ máy: PS2 – Xbox 360 – PS3

Một trong những lý do khiến phần chơi Co-op của Rock Band rất thành công chính là việc cho phép lập một ban nhạc đúng nghĩa như tên gọi của trò chơi thông qua bộ nhạc cụ gồm lead guitar, bass guitar, trống và microphone; điều mà đối thủ Guitar Hero đến giờ vẫn chưa làm được. Ngoài ra, mỗi tuần bạn có thể tải thêm được rất nhiều các bài hát, bản nhạc mới miễn phí từ trang chủ của Rock Band để bổ sung vào bộ sưu tập nhạc của mình. Chính những ưu điểm này đã giúp Rock Band lật đổ đàn anh Guitar Hero để trở thành game âm nhạc được yêu thích nhất trong năm qua.

Sức nóng của Rock Band lan tỏa đến nỗi ngày 12/12/2007 qua, một băng cướp táo tợn đã chặn xe hàng đến Michigan để cuỗm đi 1.000 bản Rock Band trị giá khoảng 170.000USD. Cho đến nay tung tích băng cướp cùng số hàng trên vẫn bặt vô âm tính.

Loạt game Halo



Phát triển: Bungie Studios
Phát hành: Microsoft Game Studios
Hệ máy: PC – Xbox – Xbox 360

Không chỉ có phần chơi mạng xuất sắc, tất cả các tựa game Halo đều có phần chơi Co-op được đầu tư rất kỹ càng từ kho khí tài quân sự đa dạng, hệ thống màn chơi xuất sắc, trí thông minh nhân tạo tuyệt vời đến nền đồ họa đẹp mắt. Hơn thế nữa, Halo 3 - phiên bản cuối của dòng game bắn súng này - đã thiết lập kỷ lục mới trong làng giải trí Mĩ với 170 triệu USD thu được trong ngày đầu phát hành. Chưa hết, sức ảnh hưởng của Master Chief lớn đến nỗi, ngay khi Halo 3 vừa phát hành học sinh Mỹ tại các bang Ohio, Washington.. ồ ạt xin nghỉ ốm chỉ để chơi Halo 3.

Loạt game Metal Slug

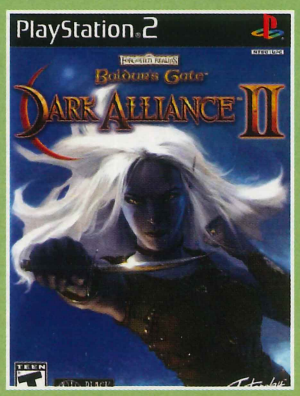
Phát triển: SNK
Phát hành: SNK
Hệ máy: Arcade, Sega Saturn, PlaySation...

Đây là một trong những game "nướng thẻ" nhiều nhất của game thủ trên hệ arcade trước đây. Chính cách chơi vui nhộn, tiết tấu nhanh đã giúp Metal Slug – được game thủ nước ta gọi với cái tên thân thuộc là Rambo Lùn, sớm chiếm được cảm tình của phần đông game thủ ngay từ khi mới ra mắt. Cho đến nay Metal Slug đã phủ sóng trên khá nhiều nền máy khác nhau như PlayStation, Xbox , PC, Wii, Xbox 360, điện thoại di động... Hiện tại, hai phiên bản mới nhất là Metal Slug 7 (Nintendo DS) và Metal Slug Online (PC) đang được phát triển.

Baldur's Gate: Dark Alliance 1&2

Phát triển: Snowblind Studios
Phát hành: Vivendi Universal Games
Hệ máy: PS2-Xbox-Game Cube- Game Boy Advance

Nếu đang tìm kiếm một Diablo của console thì Baldur's Gate: Dark Alliance chắc chắn là lựa chọn lý tưởng nhất bởi nó hội tụ những gì tinh túy của game hành động nhập vai từ cốt truyện đặc sắc, cách chơi hấp dẫn, đồ họa mê hồn, hệ thống nhiệm vụ phong phú. Điều đặc biệt là bạn có thể bắt cặp cùng bạn chơi khác để hóa thân thành một trong số bốn nhân vật khác nhau của trò chơi bao gồm cung thủ Vahn, pháp sư người elf Adrianna, chiến binh lùn Kromlech và chàng hiệp sĩ Drizzt Do'Urden để cùng nhau chống lại Eldrith – tên quỷ vương nay đã được hồi sinh và có âm mưu đe dọa sự bình yên của thành phố Baldur's Gate.

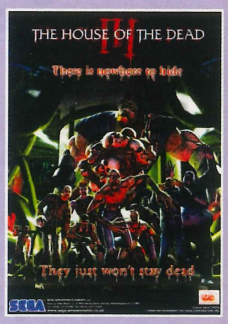


Loạt game The House of the Dead

Phát triển: SEGA

Phát hành: SEGA

Hệ máy: Arcade, Xbox, Wii



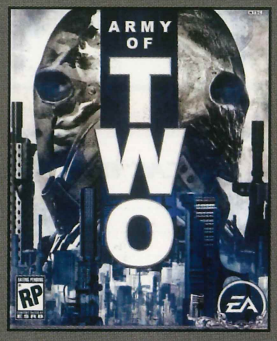
Vẫn tập trung xoáy mạnh về những xác chết biết đi nhưng điểm nổi bật của The House of the Death chính là tiết tấu dồn dập, sôi động của một game bắn hồng tâm và đặc biệt là khả năng hỗ trợ cùng lúc hai người cùng tham gia phối hợp để hoàn tất chuyến phiêu lưu. Tin vui là các fan trên Wii sẽ có cơ hội thưởng thức phiên bản thứ tư của trò chơi nếu doanh số bán ra của The House of the Death 2 & 3 Return (vừa phát hành trên Wii cuối tháng 3 qua) khả quan.

Army of Two

Phát triển: EA Montreal

Phát hành: MTV Games – Electronic Arts

Hệ máy: Xbox 360 – PS3



Với Army of Two của EA bạn và đồng đội sẽ vào vai bộ đôi Eliot Salam – Tyson Rios cựu biệt kích Mỹ từng tham chiến tại Somalia năm 1993 và giờ đang đầu quân cho công ty quân sự Security and Strategy Corporation chuyên thực hiện những hợp đồng béo bở nhưng đặc biệt nguy hiểm từ chính phủ Mỹ. Army of Two hội tụ những điểm độc đáo mà các game bắn súng co-op trước đây chưa hề có được, điển hình như sự xuất hiện của chỉ số Argo cho biết hỏa lực của đối phương đang tập trung về một nhân vật mà bỏ qua nhân vật kia, rất tiện để thực hiện kế hoạch đánh úp hoặc thọc sườn. Nếu bị bắn quá rát và có nguy cơ "lên dĩa" do lọt vào ổ phục kích của địch bạn có thể giả chết "feign death" để đánh lừa địch. Ngoài ra, khi bị thương phải ngồi bất động nhưng khả năng chiến đấu của bạn vẫn còn, nếu cầm cự tốt có thể chờ đồng đội đến cứu thương... Thật không ngoa khi đánh giá Army of Two là một trong những game co-op tốt nhất trên next-gen hiện nay mà bạn khó lòng từ chối.

CORSAIR™

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

PHIẾU GIẢM GIÁ

+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc

+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

GIGABYTE™ THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM **"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ GIGABYTE**

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Công ty Viễn Sơn - Nhà phân phối chính thức của GIGABYTE tại VN

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

Kính gửi: TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.

Nhanh tay lên các bạn ơi! Hãy tham gia cuộc thi đố vui có thưởng để nhận về những phần quà cực kỳ hấp dẫn.
Các bạn đừng quên **"ĐIỀN ĐẦY ĐỦ THÔNG TIN VỀ BẠN"**. Phiếu hợp lệ là phiếu điền đầy đủ thông tin. Cắt phiếu và gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày **15 tháng 05 năm 2008**.

01 Giải nhất

MB Gigabyte **X48-DQ6**

05 Giải nhì

MB Gigabyte **EP35-DS3P**

10 Giải đồng hạng

MB Gigabyte **EP35-DS3L**

THÔNG TIN VỀ BẠN

Họ và tên: .....

Số CMND/thẻ học sinh:.....Cấp ngày: .....

Địa chỉ: .....

Điện thoại: .....

Email: .....

Đơn vị công tác:.....

Bạn là: ☐ Quản lý, điều hành ☐ Kỹ thuật ☐ Kinh doanh
☐ Người dùng văn phòng/gia đình ☐ Sinh viên/học sinh

Khác: .....

Bạn kết nối Internet qua: ☐ ADSL ☐ Quay số ☐ Wi-Fi

Bạn muốn nhận hàng qui: ☐ Poster ☐ Hướng dẫn game

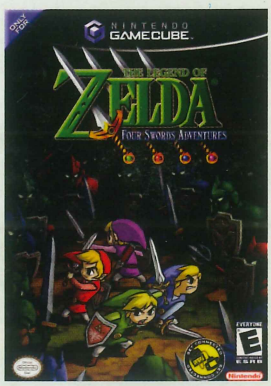
Sản phẩm bạn muốn làm giải thưởng trong các đợt tới:
☐ Đĩa game gốc ☐ Card đồ hoạ ☐ Bo mạch chủ
☐ CPU ☐ RAM ☐ Máy ảnh số
☐ Điện thoại di động ☐ MP4

Khác: .....

** "Quest & Awards - Làm nhiệm vụ & Săn giải thưởng": là chương trình dành cho tất cả bạn đọc TGG và được tiến hành thường xuyên trong năm 2008*

The Legend of Zelda: Four Swords Adventures

Phát triển: Nintendo
Phát hành: Nintendo
Hệ máy: GameCube



Không chỉ chứng tỏ mình là một trong những game hành động phiêu lưu xuất sắc mọi thời đại qua chất lượng của từng phiên bản kể từ khi ra đời đến nay, với sự xuất hiện Four Swords Adventures, Nintendo đã chứng minh thương hiệu The Legend of Zelda của họ có mục chơi co-op cũng thú vị không kém chơi đơn. Đặc biệt đây cũng là một trong số ít game tận dụng khá triệt để tính năng kết nối giữa Game Boy Advance và Game Cube.

THIÊN BÌNH

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
ASUS 74,75,76
CYBER G 69
CYBERWORLD 41
GLASS EGG 10
HALO 3
HIỆP LỰC 53
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 88
INTEL ..... Bìa 3
MBOX 13
MIMI 68
SAIGONTEL 5
VIỄN SON - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 14,15,19
XGAME – Cửa hàng Xgame 87

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** • Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* ***Website:*** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

GIGABYTE™ THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ GIGABYTE

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Công ty Viễn Sơn - Nhà phân phối chính thức của GIGABYTE tại VN

1. DES có nghĩa là gì ?
☐ Digital Energy Saver ☐ Dynamic Energy Saver ☐ Durable Energy Saver

2. Công nghệ DES của GIGABYTE bao gồm ba phần nào ?
☐ Chip quản lý nguồn Intersil ☐ Thiết kế quản lý nguồn bo mạch chủ độc quyền của GIGABYTE
☐ Tiện ích phần mềm DES ☐ Tất cả các phần trên

3. Bo mạch chủ Gigabyte nào dưới đây có công nghệ DES ?
☐ EP35-DS3L ☐ P35-S3G ☐ P31-S3G

4. Thông tin về công nghệ DES bằng tiếng Việt có thể tìm thấy ở đâu ?
☐ www.gigabyte.vn ☐ www.microstar.vn ☐ www.gigabyte.com

Phiếu dự thi không hợp lệ

Phiếu được tham gia bốc thăm trúng thưởng là phiếu trả lời đúng cả 4 câu hỏi.

DYNAMIC ENERGY SAVER GIGABYTE

10 giải đồng hạng
MB Gigabyte EP35-DS3L

5 Giải nhì
MB Gigabyte EP35-DS3P

1 Giải nhất
MB Gigabyte X48-DQ6

acer

Acer đề xuất sử dụng Microsoft® Windows® Vista®

intel Core™ 2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

Cho một thế giới giải trí thật sống động

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

Aspire M5630

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 2 GB DDR2 dual channel
- ATI HD2400Pro 256 MB (64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/6 x USB 2.0 ports
- Windows® Vista Home Premium

$950

Aspire M3640

- Intel® Pentium Dual Core E2140 (2x 1.6GHz, 1 MB L2, 800FSB)
- 512MB DDR2/Card reader 9-in-1
- DVD-ROM/DVD SPL/80GB

Từ $329

Aspire M1610

- Intel® Pentium D925(3.0 GHz, 2x2 MB Cache, 800 FSB).
- 512 MB DDR2/160 GB HDD
- DVD Combo/Card reader 9-in-1
- High definition, 7.1-channel audio

Tặng máy in All-in-one X1290L

Sản phẩm cùng dòng:

- Intel® Celeron D420 (1.6GHz, 512 KB L2, 800FSB)
- Intel® Pentium Dual Core E2160 (2x1.8Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/1GB DDR2/DVD Supermulti.

Từ $349

Aspire M3630

- Intel® Pentium Dual Core E2140 (2x1.6Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180(2x2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 512 MB DDR2/Card reader 9-in-1
- DVD Combo/DVD Supermulti/160 GB/250GB HDD

Sản phẩm cùng dòng:

- Intel® Pentium D925 (3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180/160GB/250GB HDD

Từ $380

Optional LCD

AL1702 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$181

X173 Wb

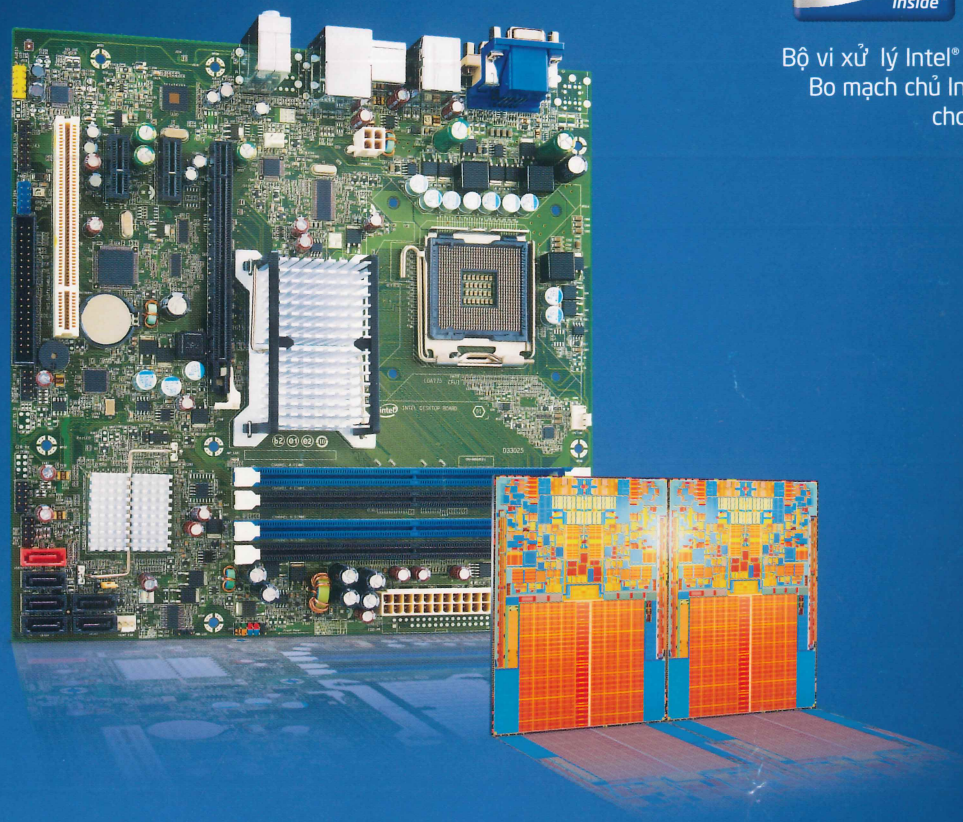
- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$183

ĐẠI LÝ: HÀ NỘI (04): ITPlus 942 9962 • Anh Ngọc 943 1592 • An Phát 5639 499 • Ben 767 2454 • DTIC 943 9758 • Gia Long 537 6974 • HiPT 934 8259 • Hà Nội Computer 628 0885 • Vĩnh Trinh 942 3558 • SIMCO 512 1626 • Việt Nhật 9745 825 • Trần Anh 9427 585 • Phúc Anh 5145 790 • Mai Hoàng 7344 333 • Nhất Vinh 9719 999 • Tân Thái Bình 281 1811 • Đăng Khoa 772 4772 • Tân Phát 5770 188 • ITC 7333 015 • Nam Á 7337 007 • Vĩnh Xuân 9439 121 • Hà Thắng 7845 888 • Thủy Linh 5372 626 • Ngọc Hà 8683 266 • IDC 8234 905 • HÒA BÌNH (018): Tuổi Trẻ 853 564 • HẢI PHÒNG (031): Linh Việt 656 932 • CPN 520 188 • Hoàng Phát 552 457 • Việt Nhật 640 127 • Thành Nhân 920 313 • Hoàng Cường 610 710 • THANH HÓA (037): Tramexco 711 888 • Newtech Hanoi 726 185 • THÁI NGUYÊN (0280): IEC 859 127 • Tuấn Loan 858 444 • HẢI DƯƠNG (0302): Hoàng Đạo 845 557 • Siêu Việt 832 655 • QUẢNG NINH (033): Thắng Bắc 622 889 • Hoa Trang 826 280 • TP. HỒ CHÍ MINH (08): Phong Vũ 933 0764 • TNC 925 0259 • Hoàn Long 833 4734 • Nova 925 3124 • Chân Chính 925 3664 • BeesNext 930 2818 • Greentek 925 2549 • Khái niệm Điện tử 850 5872 • Tân Đại Tín 925 3198 • Hoàng Nhi 925 2113 • Nguyễn Hoàng 920 3404 • Hợp Nhất 925 2367 • Nguyễn Kim 821 1211 • Thế Giới Di Động 930 1750 • Sáng Tạo 925 5945 • Vạn Phát 837 4741 • Nguyễn Kim 920 3191 • Khai Thông 930 5551 • ĐỒNG NAI (061): Donahitech 821 111 • VŨNG TÀU (064): Khách Đế 839 722 • MỸ THỌ (073): Westcom 885 885 • BẾN TRE (075): Westcom 819 444 • LONG XUYÊN (076): Cảnh Toàn 847 222 • CẦN THƠ (071): TT Tin học ĐH Cần Thơ 832 875 • TPT 834 566 • SÓC TRĂNG (079): Tuấn Huy 616 559 • CÀ MAU (0780): Minh Khôi 822 200 • VINH (038): Hồng Hà 833 933 • HUẾ (054): Huetronic 84614 • ĐÀ NẴNG (0511): Phi Long 816 000 • Cotimex 653 377 • Phương Tùng 656 666 • Asnet 893 170 • QUẢNG NGÃI (059): Phát Lộc 819 909 • TUY HÒA (057): Minh Khánh 826 309 • NHA TRANG (058): T&H 810 822 • BUÔN MÊ THUỘT (050): PTM 855 800 • PLEYCU (059): Việt Phương 823 432 • ĐÀ LẠT (063): TT Tin học BĐ Lâm Đồng 836 638

empowering technology

Tất cả các máy tính Acer đều được bảo hành 1 năm - Giá chưa bao gồm 5% V.A.T.



Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Quad và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho Hiệu năng tối đa

BỘ ĐÔI HOÀN HẢO.

DG33FBC

D5400XS

DX38BT

DG31PR

DP35DPM

D945GCNL

DQ35JOE

D945GCPE

DG35EC

CÁC ĐẠI LÝ

Hà Nội:

CMS	04. 7875959
Lam Phương	04. 5147923
Seatic	04. 5370570
Mai Hoàng	04. 7344333
Phúc Anh	04. 5145790
Vĩnh Xuân	04. 9439121
TLC Group	04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza	04. 7724772

TP. Hồ Chí Minh:

Anh Phương	08. 9250199
Khai Trí	08. 9256169
Hoàn Long	08. 2911058
FPT-Elead	08. 9253150
Mekong Green	08. 9972627
Nova	08. 9250771
ICThardware	08. 2980113
Robo	08. 9252797
T&H	08. 9303470
Hợp Nhất	08. 9252367
TNC	08. 9250259
Phong Vũ	08. 9330763
VTB	08. 8477047
Sáng Tạo	08. 9255945

Cần Thơ:

TTTH ĐH Cần Thơ	0710. 832875
TPT Computer	0710. 834566
Á Châu Computer	0710. 832022

Đà Nẵng:

Phương Tùng	0511. 3656666
Thịnh Tiến	0511. 3652212
Trường Tiến	0511. 3656965
Phi Long	0511. 3816000

Huế: Huetronics 054. 846146

Nha Trang: Công ty TH 058. 810822

Cà Mau: Minh Khôi 0780. 822200

PCI-E 2.0 · Dual-Link DVI · HDCP · HDMI · 1GB GDDR3

NX98X Series Graphics Accelerator

AUTHORIZED SOLUTION PROVIDER

GV-NX98X1GHI-B

- Powered by GeForce 9800 GX2 GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.0, Shader Model 4.0 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 1GB / 256-bit x2 GDDR3 memory
- Features dual DVI-I (dual-link)
- Supports HDCP copy protection for Blu-ray and HD DVD content
- Supports HDMI function

GV-NX98X512H-B

- Powered by GeForce 9800 GTX GPU
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10.0, Shader Model 4.0 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports PureVideo HD technology
- Features Dual-link DVI-I / HDTV

0984383481 Nhân

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TP.HCM:		Greentek	08 9252549	QUI NHƠN:		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	TIỀN GIANG:	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	NHA TRANG:		CẦN THƠ:	
Sáng Tạo	08 9255406	ĐÀ NẴNG:		Tin Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511 871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	SÓC TRĂNG:	
Compro	08 9250448	QUẢNG NGÃI:		DACLAK:		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.